Vol.79 PSの夏に完全対応！ メモリーカードシール 夏の新作ソフトSPECIAL付き

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月24日発行（隔週金曜日発行）第4巻第17号通巻75号

電撃PlayStation プレイステーション

1998 7/24

定価 490YEN



特別付録
メモリーカードシール
～夏の新作ソフトSPECIAL～
スターオーシャン セカンドストーリー／お嬢様特急
BRAVE FENCER武蔵伝／ダブルキャスト
落ちゲーやろうぜ！／ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥
実況パワフルプロ野球'98開幕版ほか

特報
エアガイツ
アナザー・マインド
スレイヤーズわんだほ～

夏の2大RPGを先取り攻略！
GoGoRPG

こんな戦い方もできる！
ムサシが魅せるアクションを実戦指南!!
BRAVE FENCER 武蔵伝

FRB、PA……斬新システムの数々と
クロス大陸のストーリーを完全チェック！
スターオーシャン セカンドストーリー

封神演義／サウザンドアームズ
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
Blaze & Blade Busters

私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98開幕版
ジオメトリーデュエル
ダブルキャスト
XI[sái]
電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ！
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥



PlayStation Vol.79
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1998年7月24日発行(隔週金曜日発行)第4巻第17号通巻75号
発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円
発売:主婦の友社

T1124574070494

©Media Works 1998 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-7/24

電撃PlayStation Vol.79 発売直前!2大RPG先取り攻略/武蔵伝/スターオーシャンほか 発行：メディアワークス

Vol.79 PSの夏に完全対応！メモリーカードシール夏の新作ソフトSPECIAL付き

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月24日発行（隔週金曜日発行）第4巻第17号通巻75号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 7/24

定価490YEN



特別付録
メモリーカードシール
~夏の新作ソフトSPECIAL~
スターオーシャン セカンドストーリー/お嬢様特急
BRAVE FENCER武蔵伝/ダブルキャスト
落ちゲーやろうぜ！/ときめきの放課後~ねっ☆クイズしよ♥
実況パワフルプロ野球'98開幕版ほか

特報
エアガイツ
アナザー・マインド
スレイヤーズわんだほ~

夏の2大RPGを先取り攻略！
GoGoRPG

こんな戦い方もできる！
ムサシが魅せるアクションを実戦指南!!
BRAVE FENCER 武蔵伝

FRB、PA……斬新システムの数々と
クロス大陸のストーリーを完全チェック！
スターオーシャン セカンドストーリー

私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98開幕版
ジオメトリーデュエル
ダブルキャスト
XI[sai]
電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ！
ときめきの放課後~ねっ☆クイズしよ♥

封神演義/サウザンドアームズ
エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~
Blaze & Blade Busters


競走馬育成シミュレーション
ミリオンクラシック
MILLION CLASSIC
平成10年9月発売予定 予価5,800円(税別)
©BANDAI 1998
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイ ホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/


PlayStation
芸術品(サラブレッド)を愛(め)でる。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

ASCii SOFT

PlayStation™



ペ
「ピキー
マンネリ
た落ちゲ
界を救う

ンギン
ニャ」が
化し
ー。

ペンギンの落ちゲーレース
ピキーニャ！
エクセレンテ ex

7月16日
新登場

販売小売価格4,800円(税抜)

連鎖を重ねて、ペンギン「ピキーニャ」を走らせろ。

ブロックを崩せ！

「ピキーニャ」ではブロックがとても重要。ブロックを崩してキャラクターのガソリンをためたり、加速したりするのだ。



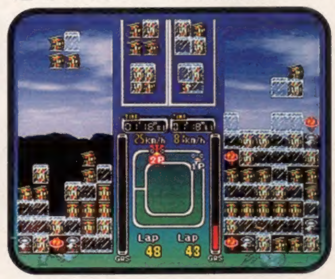
ラップを競え！

限られた時間の中でキミのピキーニャは何LAPすることができるのか？それは、キミの腕次第。自分の限界に挑戦だ！



連鎖でレースだ！

対戦方法は3つ。中でも、オススメなのが「レースモード」。連鎖を重ねて、追いつき追い越せの大レースを展開しろ！



〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
http://www.ascii.co.jp/
ASCII 株式会社アスキー

もんじゃのいる生活。







今日もあいつに負けた。チクショーくやし～
愛情の差なんていいやがって・・・・・・
オレだって・・・オレだって
すっげー愛情そそいでるっつーの!!
トレーナー選びに問題あるのかな?
よし、今度は違う星にあずけてみよーっと。



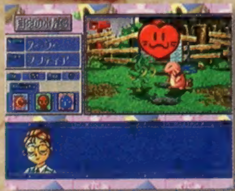
もんじゃの種類は160以上!!
すべて集めて
もんじゃ図鑑を完成させよう。



ハラハラドキドキのばとる!!
キミのもんじゃと友達のもんじゃ、
どっちのもんじゃが強いかな?



星にあずけて強くなる!!
それぞれの星によって
おぼえる特性が違うぞ。



もんじゃ同士をカップリング!!
相性によってスゴイもんじゃが
生まれるかも!?

もんじゃの種類は160以上!!
どう育てるかはキミしだい。

すたあ☆もんじゃ
STAR MONJA

モンスター育成ばとるゲーム

好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

PlayStation

パチンコ店経営・客争奪シミュレーションゲーム

パーラーステーション
PARLOR STATION

8月27日発売予定 標準価格(税抜) 5,800円

色あせない感動がここにある

The Legend of Heroes IV
朱紅い雫
~あかいしずく~

8月27日発売予定 標準価格(税抜) 5,800円

The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語



好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

The Legend of Heroes I&II
英雄伝説



好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

GMF
発売元・販売元
GMFユーザーサポート
〒101-0021東京都千代田区外神田2丁目17番4号
TEL.03-3257-2380
[月曜日~金曜日(祝祭日を除く) 10:00~17:00]


PlayStation
チョロQマリン
Qボート™
ゆけ!Qボート!遥か水平線の彼方まで!!
勝利の錨(いかり)をあげろ!!
「チョロQマリンQボート」初回生産分にはキャプテンQ(キュ)ックの財宝『幻の銀ぴかメダル』を店頭にて、プレゼント!
※幻の銀ぴかメダルのプレゼントは、なくなり次第、終了とさせていただきます。
海洋バトルレース!だから、海上レースにはとどまらない!?
潜水艦による海中バトルレースで、相手を上や下から追い抜け!!
古今東西、140種類以上の船舶が登場!!
君は、すべてのQボートをゲット出来るか!?
コースに隠された謎の石碑!
宝探しは男のロマン!
多彩なミッションをクリアして
海難事故を未然に防げ!
NOW ON SALE
価格¥5,800(税別)●価格は希望小売価格です。
●バトルレースゲーム●プレイ人数:1~2人●メモリーカード対応(2ブロック使用)●アナログコントローラ対応
セン船Qキュー キャンペーン!
シークレットナンバーを送ろう!当たる!!もらえる!!!
色々なオリジナル「Qボート サマーグッズ」が合計1009名様に!
●キャンペーン期間● 1998年7月1日~9月30日(当日消印有効)
●応募要項●
シークレットナンバー1
登場艦船140隻+α全てを集めた時に表示される。
プラス
シークレットナンバー2
全てのミッションをAランクでクリアすると表示される。
プラス
背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
いそいでポストへ!
この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・右のQボートサマーグッズの中からご希望賞品名・Qボートに対するご意見・今後、チョロQシリーズに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。
●お送り先● 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「Qボートセンキューキャンペーン係」
Qボートサマーグッズ賞品
QボートTシャツ(フリーサイズ)
キャプテン帽
セーラー帽
Qボートバンダナ
波乗りQボード
—あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.79 July 24,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

最新・最速の電撃特報!

Go Go RPG

攻略Station

電撃PlayStation-G

特別付録

『スターオーシャン』『武蔵伝』から『FFVIII』まで!

メモリーカードシール 夏の新作ソフトSPECIAL

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1



『トバル』シリーズでお馴染みのドリームファクトリーが業務用に制作した3D対戦格闘ゲーム『エアガイツ』。そのPS移植が正式に発表された！　時限式の隠しキャラとして登場したクラウドとティファは、もちろんPS版でも使用可能だぞ!!

人気3D対戦格闘ゲームがPSにやってくる!!

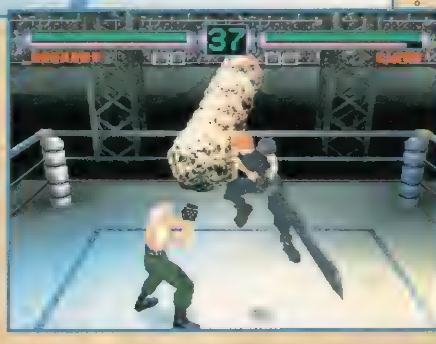
スクウェア・ナムコ共同プロジェクト第1弾として華々しくゲーセンにデビューした『エアガイツ』。このゲームでは✚キーと4つのボタン（ガード、上段攻撃、下段攻撃、必殺技）でマイキャラを操作していく。PS版には『トバル』感覚でプレイできるオリジナルのキーコンフィグも用意されているから、ゲーセンで遊んだことのない人でも安心してプレイできるだろう。とはいえ、独自のシステムがたくさん取り入れられているだけに、まずは基本システムを覚えるところから始めた方がいいかも。右ページに主なシステムをまとめてみたので、ゲーセンでプレイしたことのない人は今のうちにしっかりと予習しておこう。この機会にゲーセンに繰り出して、業務用をプレイするのもいいかもね！



▶『FFⅦ』のキャラが対戦格闘ゲームに初登場。三島のアームガンがクラウドにヒット！



◀陽子の連続技である鬼子母神蹴りが炸裂。もちろん、空中コンボも狙えるのだ。



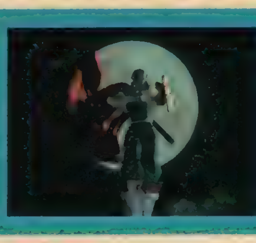
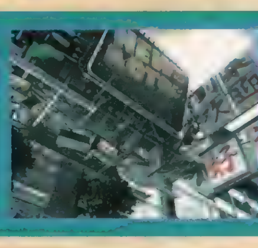
▶クラウドの必殺技、メテオレイン。必殺技はゲージを消費して出すことになる。

EHRGEIZ
～エアガイツ～

冬予定	▶価格未定　▶スクウェア
対戦ACT	▶MC(ブロック数未定)、2P対戦可

『武蔵伝』に『エアガイツ』の体験版がついてくる！

7月16日に発売される『武蔵伝』につく体験版に『エアガイツ』が収録されることが明らかとなった。右で紹介しているのは、この体験版専用のオープニングムービーなのだ！

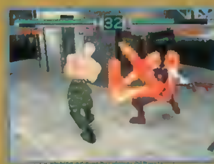

『エアガイツ』ならではのシステムを使いこなせ!

360°移動可能



マイキャラは✚キーを入れた方向に走る。つまり、フィールド内を360°自由に移動することができるのだ。また、ガードボタンを押したまま✚キーを入れると、相手の方を向いたまま歩くようになっている。

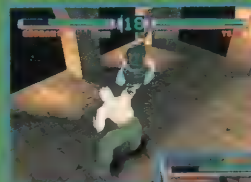
ジャストフレーム



多くの連続技はボタンを連打しているだけで出せるようになっている。しかし、決められたタイミング(ジャストフレーム)でボタンを押さないと出ない技も存在するのだ。タイミングがシビアなのでよく練習しよう。

投げ技

ガード、上段攻撃、下段攻撃の3ボタンを同時に押すと掴みにいく。その後、追加入力することで様々な投げ技を使い分けられるのだ。相手に投げられたときは、投げ抜けを狙おう。



◀[illegible]たところで、相手の腕をつかんでジャンプし、そのまま投げている



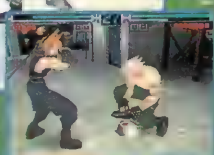
▶相手に投げられても、全身が白く光った瞬間にガードボタンを押すことで、投げ抜けすることができる。

必殺技

必殺技ボタンを押すことで出せる強力な技。✚キー操作を併用することで、複数の技を使い分けることができる。ただし、体力ゲージの下にある必殺技ゲージを消費するので注意が必要。



▼[illegible]



▲必殺技ゲージがない状態で必殺技ボタンを押すと専用の技が出る。

ガード不能技



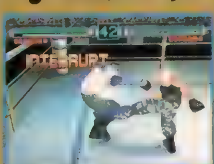
ガードすることができない技。出るまでに時間のかかるものが多いが、その分攻撃力も高いので[illegible]って避けるなどして食らわないようにしたい。ガード不能技を出そうとしているキャラは全身が[illegible]く光るのでわかる。

タックル



走ったまま[illegible]コマンドを入れるとタックルになる。[illegible]ことができる。相手を倒した後には[illegible]パンチなどの打撃技や[illegible]などの投げ技に連携させることができる。

インタラプト



相手の打撃が当たる直前に必殺技ボタンを押すと、[illegible]ことができる。[illegible]ように威力を発揮するテクニックだ。必殺技ゲージを消費することと、一部の打撃技には効果がないことが欠点。

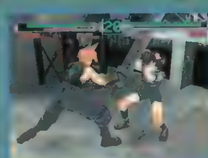
回避行動

飛び道具系の攻撃はガード不能技であるため、ガードすることはできない。しかし、そのかわりに回避行動という、無効化する手段が用意されている。回避行動を行うには✚キーを入れた状態でガードボタンを押せばいい。するとキャラが青い光を発しつつ回転し、飛び道具をすり抜けてくれる。ただし、スキもできるので多用は禁物だ。なお、空中でも回避行動は行なえる。





白刃取り

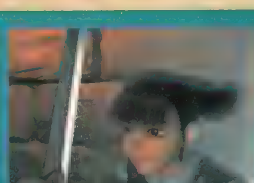


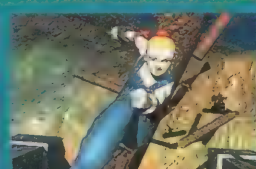
基本的に剣による攻撃はガード不能技扱い。しかし、攻撃が当たる直前にガードボタンを押すことで、白刃取りで反撃することができるのだ。クラウドのように剣を持った相手と戦うときは積極的に狙ってみよう。











※アーケード版「エアガイツ」の詳しい情報は、http://www.drf.co.jp/を参照して下さい。

体験版で操作可能な3キャラのコマンドを一気に紹介！

体験版では右の3キャラを使うことができる。主人公の三島、ヒロインの陽子、隠しキャラのクラウドという人選は業務用にハマっていた人も納得できるはず。ここでは彼らの持つ技のコマンドリストを紹介することにしよう！

三島 拳【みしま けん】

右腕にアームガンを仕込んでいる。このゲームの主人公的存在。以前に傭兵をしていただけあって地雷や手榴弾といった武器の扱いにも長けている。ゲーム中は名前が"GODHAND"と表示される。



鬼子母神 陽子【きしぼじん ようこ】

考古学を探求する父親と、鬼子母神流柔術の伝承者である母親の間に生まれた。現役高校生でありながらICPO（インターポール）のエージェンシーとしても活躍している。ヨーヨーの使い手。



クラウド・ストライフ

背負っている大きな剣を武器に戦う『FFⅦ』の主人公。このゲームでも凶斬り、メテオレイン、超究武神覇斬といった技を使うことができる。クラウドは業務用にも時限式キャラとして登場していた。



【共通技】

技名	コマンド	攻撃判定
●ジャンプ中		
空中回し蹴り	空中で 上	中
佐助のみ、刀攻撃		ガード不能
着地蹴り	着地際 上	下
●ダウン後		
後ろ回し蹴り	起き上がり 上	中
下段回し蹴り	起き上がり 下	下
回転キック	起き上がり 下+上	下
ヘッドスプリングキック	起き上がり敵方向に頭があるとき 上+下	中
跳び起き	起き上がり G+必	なし
●正面掴み技		
掴みトリプルパンチ	掴んでから 上、上、上	中、中、中
掴み連続パンチ→キック	掴んでから 上、上、下	中、中、下
掴み連続キック→パンチ	掴んでから 下、下、上	下、下、中
掴みトリプルキック	掴んでから 下、下、下	下、下、下
●左方向掴み技		
首斬りチョップ	掴んでから 上	
掴み足払い	掴んでから 下	
●右方向掴み技		
頭割り	掴んでから 上	
掴み足払い	掴んでから 下	
●後ろ方向掴み技（陽子以外）		
背折り蹴り	掴んでから 上	
掴み足払い	掴んでから 下	
●転がり攻撃		
転がり中段蹴り	G押しながらレバー2回入れ 上	中
転がり下段蹴り	G押しながらレバー2回入れ 下	下
●壁に走りながらの攻撃		
壁蹴り体当り	壁に走りながら 上	中
壁バック転	壁に走りながら 上	
壁蹴りスライディング	壁に走りながら 下	下
壁サマーソルト	壁に走りながら 上+下	中
●タックル		
タックル	走り 上+下+G	ガード不能
●タックル後の技		
トリプル顔面パンチ	タックル後 上、上、上	
連続顔面パンチ→脇パンチ	タックル後 上、上、下	
連続脇パンチ→顔面パンチ	タックル後 下、下、上	
トリプル脇パンチ	タックル後 下、下、下	
巴投げ	タックル後 そのまま	
横投げ	タックル後 上or下or上+下	

【三島 拳】

技名	コマンド	攻撃判定
●通常技		
アーミージャブ	上	上
ワンツーキック	上、上、上	上、上、上
UDアップコンビネーション	上、上、下、上	上、上、下、中
マッハパンチ	上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上	上、中、中、上、上、上、上、上、上、上
ライジングアッパー	上+下	中
オーガクラッシュ	上+下+必	ガード不能
ダブルアッパー	上+必、上	中、中
ローキック	下	下
ヘルスピン	下+必	下
ブレイクナックル	下+必、上	中
ホーミングスライディング	下+必、下	下
ブーメランフック・レフト	下+必、上、下	中
ストマッククラッシュ	下+必、上+下	中
ヒールソード	G+上	中
ターンローキック	G+下	下
ターンローハイキック	G+下、上	下、中
ミラージュスピンキック	G+上+必、下	上、下
シャワーキック	G+下+必	中
フランキングアッパー・レフト	レバー左90度回転 上	中
フランキングアッパー・ライト	レバー右90度回転 上	中
メテオプレス	敵よりも高い位置 上+下	ガード不能
ディバイドタイル	ステップ 上	中
ディバイドナックル	ステップ 上、上	中、中
ディバイドスピンキック	ステップ 上、下	中、下
ウィンドゴッドハンド	ステップ 下、上	上
ライトニングゴッドハンド	ステップ 下、上+下	中
アビススピン	ステップ 下、下、下	下、下
ガン・ストレート	しゃがみ 上	上
バズーカ・ストレート	しゃがみ 上(押し続け)	上(ガード不能)
ターンハイキック	立ち上がり 上	上
サテライトキック	立ち上がり 上+必	中
ローキック	立ち上がり 下	下
ハンマーソード	歩き中 上、上	上、中
トリプルブラックホーク	走り中 上、上、上	上、上、中
スライディングキック	走り中 下	下
エアレイドキック	走り中 G+上	中
ショルダータックル	走り中 上+下	中
ターンバックキック	走り中 G、上	中
●シャスト技		
ファイナルインパクト	上、上、J上、上、上、上、上、J上、上、J上、上、上、G	上、上、中、中、中、上、中、上、上、中、中、判定なし、ガード不能
ヘルスピンエルボー	下+必、J上	下、中
ブーメランフック・ライト	下+必、下、J上	中
ディバイドコンビネーション	ステップ 上、下、J上	中、下、中
●投げ技		
ストレッチスルー	正面投げ	
タワーブリッジ	正面投げ 上(押し続け)	
ネッククラッシュ	左方向からの投げ	
ムーンダイブ	右方向からの投げ	
パワーアームスルー	背面投げ	
スピニングパイル	レバー1回転投げ	
●必殺技		
アームガン	必	ガード不能
ダブルアームガン	必、必	ガード不能
トリプルアームガン	必(押し続け)	ガード不能
プットマイン	レバー入れ 必	ガード不能
ローリングセットマイン	前転中 必	ガード不能
グレネードスルー	ジャンプ中 必	ガード不能
スイサイダルグレネーズ	レバー90度回転 必	ガード不能
アームハンマー	必殺技ゲージなくなり後 必	中

【コマンド表記】キーコンフィングはキャラ選択時にL1 or R1を押すことによってモード変更できます。●アーケードモード：上=△or□、下=×、必=○、G=R1、J=L1 ●プレイステーションモード：上=△、下=×、上+下=□、必=○、G=R1、J=L1

【鬼子母神 陽子】

技名	コマンド	攻撃判定
捶突(すいとつ)	上	上
連捶天脚(れんすいてんきゃく)	上、上、上	上、上、上
連捶旋払(れんすいせんばらい)	上、上、下	上、上、下
水仙(すいせん)	上、下	上、下
平手打ち(ひらてうち)	上、必	上
喝入(かついれ)	上、必、上、上、上、上	上、上、上、上、上
満月(みちづき)	上+下	中
砲矢蹴り(ほうやげり)	上+必	中
脛蹴り(すねげり)	下	下
旋天連脚(せんてんれんきゃく)	下、上	下、上
二旋槇鎚(にせんぼんつい)	下、下、上	下、下、中
連旋払(れんせんばらい)	下、下、下	下、下、下
二旋還魂(にせんかんこん)	下、下、必	下、下、中
嘲り(あざけり)	下+必	中
嘲り平手(あざけりひらて)	下+必、上	中、上
余裕(よゆう)	下+必、上+下	中、なし
八分月(はちぶつき)	G+上	中
旋払(せんばらい)	G+下	下
地旋飛翔脚(ちせんひしょうきゃく)	G+下、上、上、上、上	下、中、中、中、中
陽昇蹴り(ようしょうげり)	G+上+必	中
迦桜羅蹴り(かるらげり)	G+下+必	中
螺旋蹴り(らせんげり)	レバー90度回転 上	上
神風(かみかぜ)	相手よりも高い位置 上+下	ガード不能
九分月(くぶつき)	ステップ 上	中
献仏蹴(けんぶつしゅう)	ステップ 下、上	中
蹴鞠浮(けまりうき)	ステップ 下、下	下
裏打・陽(うらうち・よう)	ステップ 下、上、下	上
裏打・半陽(うらうち・はんよう)	ステップ 下、上+下	中
裏打・陰(うらうち・いん)	ステップ 下、下、上	上
鷹落(たかおとし)	しゃがみ 上	中、上
旋払(せんばらい)	しゃがみ 下	下
三日月(みかづき)	立ち上がり 上	中
輪廻掌(りんねしょう)	立ち上がり 上+必	中
輪廻黄泉平坂(りんねよもつひらさか)	立ち上がり 上+必押しっぱなし	ガード不能
輪盤蹴り(りんばんげり)	立ち上がり G+上	中
鬼子母神蹴り(きしぼじんげり)	歩き中 上、上、上、上、上、上	中、中、中、中、中、中
天地連脚(てんちれんきゃく)	走り中 上、下	上、下
天空三連脚(てんくうさんれんきゃく)	走り中 上、上、上	上、上、上
流滑腿(りゅうかつたい)	走り中 下	下
石弓跳(いしゆみとび)	走り中 上+下	中
疾風月(しっぷうげつ)	走り中 G+上	中
裏満月(うらみちづき)	走り中 G、上	中
●ジャスト技		
仏罰降臨(ぶつばつこうりん)	上、上、J下、上、上、J上、上、上、上、上、J下、下	上、上、下、中、中、上、上、上、中、中、中、下、下
●投げ技		
幹落(みきおとし)	正面投げ	
合気(あいき)	正面投げ 下(押し続け)	
霞(かすみ)	左側面投げ	
巻身刈首(けんしんかりくび)	左側面投げ 上or下(押し続け)	
破顔刈首(はがんかりくび)	右側面投げ	
腕固背転落(うでがためはいてんらく)	背面投げ	
平手首折(ひらてくびおり)	レバー1回転投げ	
滑車投げ(かっしゃなげ)	上+下+必 (当て身投げ)左腕	
風車投げ(ふうしゃなげ)	右腕	
腰椎折り(ようついおり)	左足	
骨盤砕き(こつばんくだき)	右足	
●必殺技		
鬼子母神式ヨーヨー(きしぼじんしき)	必	ガード不能
ビー玉(びいだま)	ジャンプ中 必	ガード不能
成敗(せいばい)	必(押し続け)	ガード不能
狂犬の散歩(きょうけんのさんぽ)	必(押し続け) 下(押し続け)	ガード不能
世界一周(せかいいっしゅう)	レバー90度回転 必	ガード不能
平手打ち(ひらてうち)	必殺技ゲージなし状態 必	上

【クラウド・ストライフ】

技名	コマンド	攻撃判定
ソルジャージャブ	上	上
ソルジャーハイロー	上、下	上、下
ソルジャーチェーン	上、上、下	上、上、下
神羅式チェーン・デストラップ	上、上、上、上	上、上、中、中
神羅式チェーン・K×K	上、下、下、上	上、下、下、上
ソルジャーニー	上+下	上
ソルジャーエルボー	上+下+必	中
デストラップショート	上+下+必、上	中、中
ソルジャーフック	上+必	中
神羅式チェーン・ウィル	上+必、上、上	中、中、中
神羅式チェーン・ジェネシス	上+必、上、下	中、中、下
ソルジャーローキック	下	下
ソルジャーオリジナル	下、下、上	下、下、上
ニードルロー	下+必	下
ソルジャーハイキック	G+上	上
ソルジャーフェイント・ライト	レバー右90度回転 上	中
ソルジャーフェイント・レフト	レバー左90度回転 上	中
ケイオスアタック	敵よりも高い位置に入る時 上+下	ガード不能
ロースピンキック	しゃがみ下 or G+下	下
魔恍パンチ	ステップ 下、上	中
クールキック	立ち上がり 上	中
バックターンキック	走り G、上	中
エアバスター	走り 上	上
スライドバスター	走り 下	下
ソルジャーニードル	走り G+上	中
ソルジャータックル	走り 上+下	中
クールチェーン	上、下、J上	上、下、中
ザックスチェーン	上、上、下、J上、上	上、上、下、中、中
神羅式チェーン・アルファ	上+必、上、下、J上、上	中、中、下、中、中
神羅式チェーン・ブラスティー	G+上、上、J上	上、上、中
ザックスショート	しゃがみ下、J上、上 or G+下、J上、上	下、中、中
フロントスープレックス	正面投げ	
ホールドスラッシュ	正面投げ後上or下押しぱなし	
サイドスルー	左方向からの投げ	
フォールネック	右方向からの投げ	
破恍投げ	背面投げ	
超究武神覇斬	レバー1回転投げ	
剣を抜く	必	なし
メテオレイン	必押しっぱなし	ガード不能
神羅 一の太刀	上	剣
バスターソードチェーン	上、上、上	剣
神羅 二の太刀	下	剣
ハードブレイカー	下、下、下	剣、剣、剣
セフィロスコンボ(インコンプリート)	上+下、上、上、上	剣、剣、剣、剣
ルーンブレイドチェーン	上+下、下、下、下	剣、剣、剣、剣
ブレイバー	上+下、G+上	剣
凶斬り	上+下、上、上、J上	剣、剣、剣、剣、剣
バタフライエッジ	G+上、上、上	剣、剣、剣
クライムスラッシュ	移動中にG+上	剣
クライムハザード	移動中にG+上、上	剣
クライムミラージュ	移動中にG+上のモーション中に、下	剣
釘バット斬り	必殺技ゲージなくなり後 必	剣

PS版ならではのおまけゲームも収録!



体験版には通常のCOM戦、2P対戦だけでなく2種類のおまけゲームも収録されている(内容については右を参照のこと)。

製品版ではおまけゲームの種類が増える予定で、『トバル』シリーズでおなじみのクエストモードも付くという。また、PS版オリジナルキャラも登場する予定だ。その中には『FFⅦ』キャラ(クラウドとティファの登場は決定済み)もいるというから楽しみ。いったい誰が出てくるのかな?

おまけゲーム 1 無限バトル

一本勝負のバトルが無限に続く過酷なモード。体力を増やすことのできる"ハートのウツワ"をいかにたくさん集めるかがポイントとなってくる。



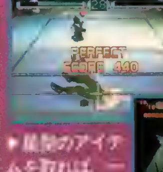
◀次から次へ敵が登場する。体力を切らさないように戦え!



▶パーフェクト勝ちすると"ハートのウツワ"が手に入るのだ。

おまけゲーム 2 バトルランナー

ステージ内をトラックに見立てた中距離レース。スタートとゴールの位置を入れ替えるアイテムなどが登場するため、熱い駆け引きが楽しめる。



◀競争相手を直接攻撃して足留めすることも、もちろんできる。



▶逆転のアイテムを取れば、一気に逆転することも可能なのだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

スクウェアが新たなジャンルに挑戦 新新な切り口で贈る 本格実写AVG!!

私の中にいる私の知らない誰か





「心に語りかける…」



「あなたは、誰？」

スクウェアの最新作が早くも登場！　注目の『アナザー・マインド』は"ダイアローグ"（対話型）という新機軸を打ち出し、さらに同社が独自で実写映像の使用に挑戦した本格AVGだ。はたして、新たなジャンルでスクウェアがどんな物語を奏でてくれるのか。今回の記事では、注目のシステムを中心に、その内容に迫っていくぞ。

アナザー・マインド

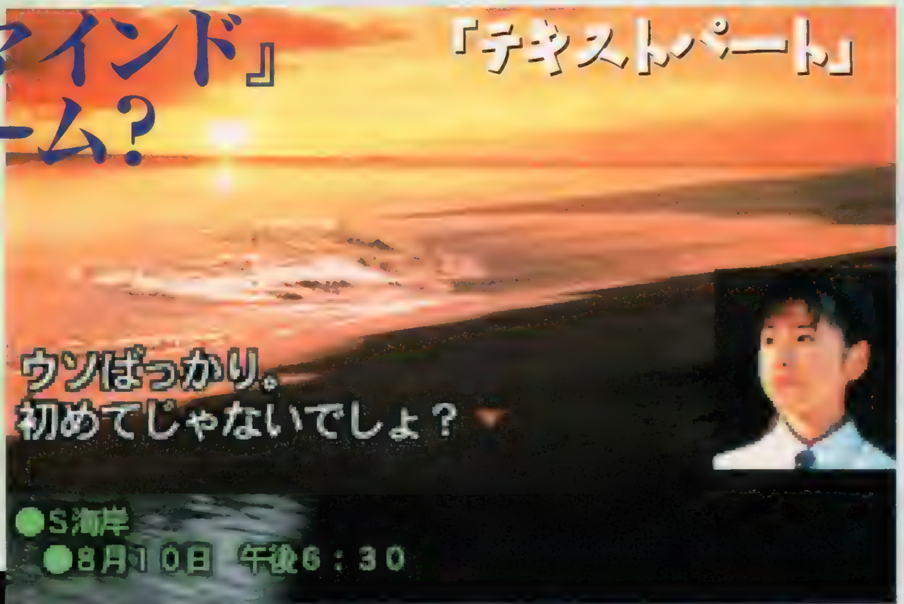
秋予定 AVG	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

アナザー・マインド
Another Mind
TM

『アナザー・マインド』ってどんなゲーム？

もしも、自分の意識の中に別の誰かが入り込んでしまったら……？　そんな不思議な出来事を題材にした、ダイアローグ（対話型）ＡＶＧ。それが『アナザー・マインド』だ。物語の主人公は、17歳の女子高校生、葉山 瞳。彼女は自分の意識に〝もう１人の誰か（プレイヤー）〟が棲みついたことをきっかけに、危険な事件に巻き込まれる。プレイヤーは瞳と会話を交わし、ときには助言をして、その事件を解決していくのだ。感情豊かな瞳との会話と、２人の会話の結果で多彩に変化する物語。『アナザー・マインド』は、その２つを同時に楽しめるゲームだ。

「テキストパート」



「ダイアローグ」



3つのパートで構成されるゲームの流れを紹介！

『アナザー・マインド』の物語は章立てになっていて、それぞれの章は下で紹介している３つのパートで構成される。ここではゲームの流れとそれぞれのパートの内容について解説していこう。

テキストパート

物語が進行する、ゲームのメインとなるパート。場面の雰囲気にマッチした美しいグラフィックとサウンドが、ストーリーを盛り上げる。

ダイアローグ

物語の中で瞳とプレイヤーの精神がリンクすると、２人が会話する〝ダイアローグ〟のシーンに移る。詳しい解説は[illegible]

ムービー

各章の要所にはムービーが挿入される。ときにはスタイリッシュに、ときにはスリリングに、場面にマッチした映像表現に期待！

主人公・瞳とプレイヤーはどういう関係なの？

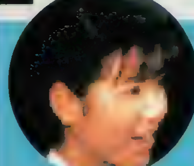
このゲームでのプレイヤーの立場は、瞳の意識の中に棲む〝もう１人の誰か〟だ。その立場を利用して、さまざまな場面で彼女に助言をするアドバイザーの役目を果たすことになるぞ。瞳の心からの信頼を得るには、女心に対する多少の心得が必要かも？



プレイヤーと主人公の奇妙な同居（？）関係

◀１人の体に同居しつつも、心は別々。この設定が、瞳と同じ場面や感情、そして時間を共有しているという感覚につながりそう。彼女に深く感情移入してしまうかも？

Ⓒスクウェア　※画面はすべて開発中のものです。



物語の主人公"葉山瞳"を演じる

松下恵ちゃんに大接近！

主人公の瞳を演じるのは、ドラマやミュージカルで活躍中の松下 恵さん。撮影中は、表情や歩き方にまで指示を出す監督の要望に、見事な演技で応えていたのだ。

PROFILE

まつした・めぐみ●1981年1月16日生まれ。東京都出身。95年のドラマ「3年B組金八先生」の〝伊丸岡ルミ〟役で一躍注目をあびて以来、ＣＭや映画、舞台と幅広いジャンルで活躍する若手の実力派女優



●マルチストーリーで幾通りにも展開する

テキストパート Text Part

物語の流れにそって、さまざまな場面が展開するテキストパート。公開された画面写真では、教室、海辺、病院の3カ所で、瞳が場面に応じたセリフをしゃべっている。物語はいろいろなスポットに移動し、展開するシーンを見るかたちで進行するようだ。そこで気になるのが、表示されている日付と時間。瞳が17歳の女の子であることを考えると、行動できる時間には制限があるのかも。

シチュエーション1 非常識な日常

瞳は普通の学園生活を送れるのか？

瞳が通っている学校の教室の場面。彼女のセリフから察するに、放課後の時間帯だろう。意識の中に〝もう1人の誰か〟が棲むという異常な状況で、瞳は普通の生活を送れるのか？

シチュエーション2 夕日の海辺

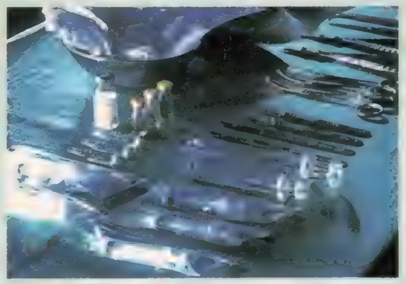
紅に染まる波打ちぎわで2人は…？

夕日の海辺といえば、想い合う男女には雰囲気を盛り上げる絶好のシチュエーション。瞳のセリフからも、いい感じの雰囲気がうかがえる。相手はプレイヤーか、それとも……？

シチュエーション3 お見舞い

事件の予感を感じさせる大病院

病院へは誰かのお見舞いで訪れるのか？公開された画面写真の中には医療機具が映し出されたムービーの1シーン（写真上）もあり、ここで何らかのイベントが発生する可能性は高い。はたしてどんな…？

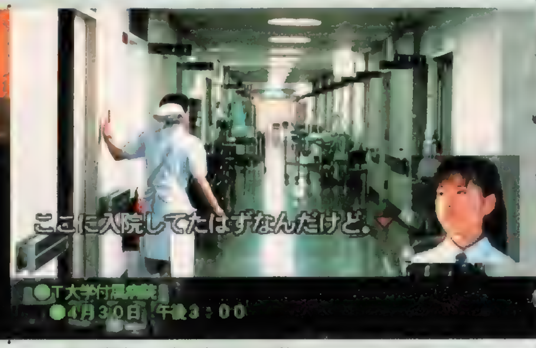




▲プレイヤーとの会話でつい大声を出してしまい、同級生から怪しまれるといったお約束はある？



▲日中に海辺を訪れたら、また違った景観にお目にかかれるのだろうか。時間でグラフィックが変わるのかも気になるところ。

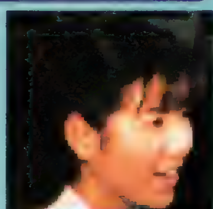


▲白昼の病院で、瞳の身に何かが起こる……？　彼女にいいところを見せるチャンスか!?

気になるポイント 1

プレイヤーの態度で瞳の好感度が変わる!?

物語の主人公であり、プレイヤーにとってはパートナーともいえる瞳。彼女とどのようにコミュニケーションをとるかが、このゲームの大きなポイントだ。彼女と心を1つにして物語を進められればいいが、ときには彼女の気持ちに逆らってしまうこともあるはず。そう考えると彼女がプレイヤーに対してどう思っているかという、〝好感度〟が設定されている可能性が高い。場面の雰囲気やセリフに応じて、常に表情が変化する瞳。彼女の表情は、プレイヤーに対する好感度を示すバロメータかも!?





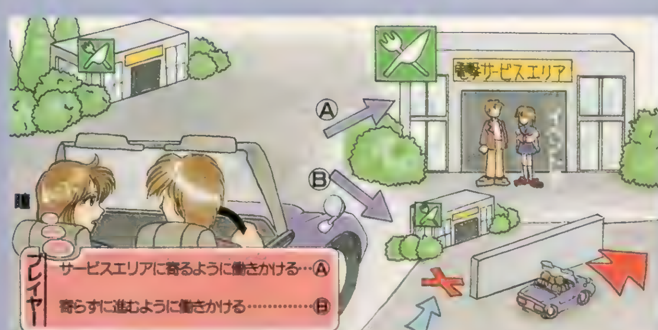


▲◀▼ゲーム中に見せる多彩な表情からは、感情豊かな瞳の性格がうかがい知れる。好感度が高くなると、プレイヤーに向かって微笑むような、ドキッとする表情を見せてくれるのかも。

気になるポイント 2

瞳の行動によってシナリオが分岐する

プレイヤーと瞳が交わした会話の結果で、物語の展開が変化する〝シナリオ分岐〟も、見逃すことのできない大事な要素。右ページで紹介しているドライブ中の場面を例に取ると、写真の流れでは、プレイヤーが瞳を通して、サービスエリアで休憩するよう運転中の男性に働きかけている。しかし、もしそこで男性に対する働きかけをしなかった場合は、サービスエリアを通りすぎてしまうような展開になっていくわけだ。



イラスト／まつながあやこ

●インタラクティブな会話を演出する

ダイアローグシステム Dialogue

瞳との会話の中で、文節ごとに単語を選んで文章を作るダイアローグシステム。より現実に近い会話を実現するこのシステムを徹底解剖だ！

① 瞳の意思表示

「おなかがすいた」と意思表示をする瞳。このように、意識の中で話しかけられると会話が始まる。プレイヤーから瞳に話しかけることもできる。



▲男の友人と高速道路をドライブ中の場面。

② 述語の選択

まずは述語の選択。瞳に言いたいことを正しく伝えられるよう、的確な単語を選ぶのだ。画面写真では〝すすめる〟を選んでいる。



▲場面にそぐわない単語も用意されている。

③ 述語の活用形を選択

次に、選んだ述語の活用形を設定する。命令口調にしたり、瞳に判断をまかせる言い方にしたりと、微妙なニュアンスの違いをつけられるぞ。



▲この口調で、瞳の好感度が上下する？

④ "○○に(は)"の選択

述語が決まったら、次は主語や補語の選択。これらの選択肢は、その場面にいる人物全員が対象になる。プレイヤーを主語にした文章も作れる。



▲プレイヤーから瞳への愛の告白も可能!?

⑤ "○○を"の選択

最後に〝○○を〟の選択。ここまでの流れで、場面とは関係ない妙な文章を作ることもできる。下のコラムを参考に、面白いセリフを考えてみよう。



▲選んだ単語で文意がまったく変わる。

⑥ 文章完成

運転中の男性に、サービスエリアでの休憩をすすめればよいのでは？　と、瞳に伝えるプレイヤー。その意図は、ちゃんと伝わるかな？



▲このように言葉作りの手順はとても簡単。

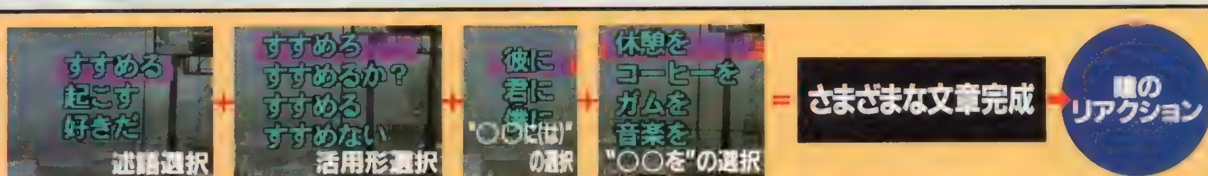
⑦ 瞳のリアクション

作った文章に応じて、瞳はさまざまなリアクションを返してくる。うまくいけば、それで物語が進展するぞ。分岐が用意されている場合もある。



▲リアクションの種類はとても豊富だ。

ダイアローグシステムの醍醐味



言葉の組み合わせのパターンはとても豊富なのだ

簡単な手順で、さまざまな意味を持つ文章を作れるダイアローグシステム。完成した文章に応じて、瞳のリアクションが変化するのは⑦の本文でも説明したとおりだ。ここでは最後に、作成できる文章の一例と、それに対する瞳の反応を紹介するぞ。文章の例を見ていて面白いのは、同じ言葉でも組み合わせによって、別の意味をもつこと。たとえば〝起こす〟という述語は〝君〟や〝彼〟など人物を示す言葉にかけた場合と、〝事故〟という言葉にかけた場合で意味が違う。こんな感じで、言葉に思いがけない意味を持たせる文章の組み合わせを考えるのも、このシステムの楽しさといえるだろう。

作成できる文章の例	瞳のリアクション
彼にガムをすすめろ	→そうね、どの味がいいかしら
彼にコーヒーをすすめるか？	→缶コーヒー？　彼、もう5本も飲んでるよ
僕は君に休憩をすすめる	→ありがと。正直くたびれてきたの
僕は彼に音楽をすすめない	→なるほど、きっとかけるのはアニソンかヘビメタだもんね
彼を起こせ	→居眠りしたら、起こそうとは思うけど
彼は事故を起こすか？	→だいじょうぶよ、運転上手いんだから
君は事故を起こす	→変な意味で言ってるでしょ
僕は君を起こさない	→もう起こしてるって
僕は君が好きだ	→え、そんな突然……
君は彼が好きか？	→うん、だって親切だもん
彼はコーヒーが好きだ	→ホントにコーヒー好きよねぇ
僕は音楽が好きでない	→そうなの？　つまんないな

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

本誌独占スクープ!!

バンプレストが放つ本格RPG



スゴイやつらがやってくる!!

多くのファンから支持され、高い人気を誇る「スレイヤーズ」がバンプレストからRPGとして登場する!! 作品のお約束ともいうべきサブタイトルは『わんだほ〜』だ! その名の通り、ワンダフルな作品になるのは間違いない! 今回の第1報は、本誌が独占入手した多数の画面写真に加え、気になるストーリーや戦闘システムを大紹介していく!!

ストーリー&戦闘システムを先取り大公開!

スレイヤーズ わんだほ〜

9/23(予) RPG ▶¥6,800(予) ▶バンプレスト ▶MC(ブロック数未定)

SLAYERS WONDERFUL
スレイヤーズ わんだほ～

初心者からフリークまで楽しめるRPG登場

「スレイヤーズ わんだほ～」は、一見オーソドックスなRPGの形を取りながらも、独自のシステムが盛り込まれ、さらにムービーやビジュアルがふんだんに使用されている。これは「スレイヤーズ」ファンはもちろん、RPGファンにも十分楽しめる内容になるはずだ！

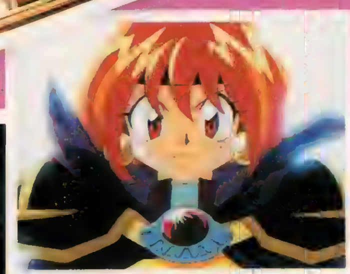
気になるストーリーは、原作者の神坂一氏監修のPS完全オリジナル！ 主人公のリナを始め、ガウリィやアメリア、ナーガなどなど、ファンにはおなじみのメンバーが総登場するぞ！



圧巻の3Dバトル！



ド派手な攻撃魔法！





リアルなキャラたちが繰り広げる戦闘シーンに注目

戦闘シーンで表示されるキャラクターは、すべてリアルな8頭身！ さらに、パーティの構成メンバーによっては、コンビネーション技を修得したりと、戦闘シーンにはお楽しみ要素がこれでもかというくらいに盛り込まれているぞ。

STORY

原作者・神坂一監修のPS完全オリジナルストーリーが展開!



世界に満ちていた魔法力……それが、ある日を境に極端に弱まってしまった。原因は不明。魔法の力が弱まってしまっては、天才魔道士のヒロイン「リナ」もいつもの力が発揮できない。

この〝魔法力消失事件〟とほぼ時期を同じくして、〝封印石〟という物質が発見される。魔道士協会の分析によれば、封印石の内部には魔力が内包されているらしい、とのこと。さらに、この封印石を破壊すれば内部に蓄積されている魔法力が放出し、少しずつではあるが世界の魔力が回復していくことが判明したのだ。

そこで魔道士協会は、事件発生の原因究明と封印石探索をリナたちに依頼。かくして、強力な魔法が撃ちたい放題のわんだほ〜な世界を取り戻すために、リナたちは冒険に出発した……。



▼キャラたちの声は、アニメと同じ声優さんたちが担当しているぞ!



▶どんな冒険になるのか、ファンならずとも今から楽しみ!

BATTLE

多彩なアクションパターンと立体的な演出で迫真の魔法バトルが楽しめる!

戦闘は、剣などの武器やアイテムはもちろん、約50種類にもおよぶ魔法を使って戦っていく。この戦闘シーンのキャラたちはリアルな8頭身で描かれ、さらに強力な魔法や必殺技などを繰り出したときにはカメラアングルもグルグルと変化していく。これにより、立体的な戦闘空間が表現され、プレイヤーは大迫力の戦闘シーンが思いっきり楽しめるのだ!



◀敵とエンカウントすると、この戦闘画面になる。





ド派手な魔法がさく裂!

▲▶リナの魔法の威力もさることながら、ド派手なエフェクトによる演出効果で、視覚的にも迫力を感じるよね。でも、これはほんの序の口なのだ。



大迫力のビジュアル&バトル!

ドラゴンもまたいで通る美少女天才魔道士リナが大暴れ!



斬新な3つのシステムに注目!

このゲームの特徴として、下で紹介している3つのシステムが挙げられる。これらのシステムは、戦闘だけでなく、ゲームを進めていく上でも大きな影響力を持っているのだ。それぞれに奥は深いが、システム自体は複雑ではない。RPG初心者でも気軽にプレイできるぞ。

SYSTEM① 封印石	戦闘、イベント中、フィールドの怪しい場所を探して見つけた封印石は、壊すことによって、リナたちの魔法に関するパラメータを上げられる。すべての封印石を壊すことができれば、なにかあるかも?
SYSTEM② 機嫌	戦闘時の攻撃力に関係するシステム。キャラたちには11種類の機嫌があって、これらは大きなダメージを受けたり、敵にトドメを差すなどの要因で変化していく。機嫌によっては、クリティカルや回避率も上昇するぞ。
SYSTEM③ 魔法具生成	封印石の破片を合成すると、新たな魔法アイテムの生成が可能だ。破片には6つの属性があり、その内の3つを自由に組み合わせることでアイテムを作る。もしかしたら、これでしか作れないレアなアイテムもある?



主人公
マイス・トライアンフ
(CV：山口勝平)

精霊鍛冶師(マイスター)の血を受け継ぐ、血気盛んな16歳。トラッドガルドの地方都市カントの出身で、彼の家は代々精霊鍛冶師を輩出してきた貴族の家系である。イラストからイメージできる通り、自由奔放で自分に正直な性格。
女の子に優しくて軟派に見られがちだが、責任感は人一倍強い。自分で決めたことは絶対に譲らない意志の強さも持ち合わせている、本作の主人公だ。

アトラスとレッドカンパニーの強力タッグが放つ大作RPGが登場!

サウザンドアームズ

12月(予) RPG ▶価格未定 ▶アトラス ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

アトラスから突如発表された、大作RPG!「サウザンドアームズ」!! これはアトラスとレッドカンパニーという2大ブランドががっちり手を組んで制作している壮大なスケールのRPG。各界の一流スタッフを揃え、3年を超える構想期間を経て、満を持しての登場なのだ。個性的なキャラや世界観・独自の新システムに加え、恋愛要素までも押さえた意欲的な内容には、今から期待が膨らむばかり。今回はこの大作の第一報として、現在明らかにされているすべての事実を徹底紹介!「サウザンドアームズ」の魅力を余すところなく伝えていくぞ。12月の発売に備えて、今から要チェックなのだ。

CHECK! チェック!

ハイクオリティのアニメーションと3DポリゴンのCGが見事に融合!



フィールド上でイベントが発生すると、そのまま視点が回り込むようにしてアニメモードに移行する。その際、ポリゴンフィールドはキャラの背景としてそのまま演出に華を添えるのだ。一連の流れは実にスムーズで、お見事の一言に尽きるぞ。



▶話しかけた2Dキャラは一瞬で拡大されて、アニメモードで喋るのだ。



サウザンド

「マイスターシステム」、「アニモーションバトル」——魅力的な新

  キャラクターデザイン/草河 遊也

精霊と科学が彩る世界で一人の少年の物語が始まる!

MAGIC マジック



迫力の戦闘シーンを盛り上げる驚異の精霊魔法！　その効果や種類も実に多彩だ。中には強大な精霊の力を借りて唱える、強力な魔法も存在するらしいぞ。

BATTLE バトル



戦闘シーンでも２Ｄと３Ｄが見事に融合している。生き生きとした２Ｄキャラたちの動きを、迫力の３Ｄ効果が見事に演出。見ているだけで興奮してくる完成度の高さなのだ！

FIELD フィールド



プレイヤーを『サウザンドアームズ』の世界にいざなってくれる驚異のＣＧフィールド。緻密に描き込まれたその美しさには、ただただ圧倒されるばかりだ！

DUNGEON ダンジョン



冒険の主な舞台となるダンジョンは、３Ｄポリゴンで構成されている。これによって建物やオブジェはより立体的に、迷宮はより多層的に表現されているのだ。そこではいったいどんな冒険が待つのか？　まさに３Ｄ技術が可能にした画面の向こうの箱庭世界だ！



S T O R Y

　さまざまな国が彩る剣と精霊の世界。そこでは多種多様な文明や文化がそれぞれに栄えている。
　主人公であるマイスは、トラッドガルドの片隅にある緑あふれた地方都市カントに代々続く精霊鍛冶師（マイスター）の家系で、貴族としてそれなりに満ち足りた生活を送っていた。しかし、突如として侵攻してきた、世界支配をもくろむ帝国ディアノーバによって、カントの領地はなす術もなく制圧され、マイス一家は離散してしまう。行く当てもなくたどりついたボイズビーの街で、マイスは運命の出会いを果たす。その少女ソディナとの出会いによりマイスの物語の扉が、今開き始める…。

ヒロイン
ソディナ・ボーンフリード
（CV：川上とも子）

　トラッドガルドの首都ボイズビーで、マイスが運命の出会いを果たすことになる15歳の少女。素直で明るく誰にでも優しい性格で、マイスを信じてついて行く、本作のヒロインだ。でも、ほかの女性に気を取られるマイスに対しては、ちょっと意地っ張りな一面を見せることも。



アームズ

システムを搭載したこの冬の話題作を初公開!

System システム

ゲームを盛り上げる斬新な2つのシステムを検証

「サウザンドアームズ」の世界観を特徴づけているのが、「マイスターシステム」と「アニモーションバトル」という2つの画期的なゲームシステムだ。既存のＲＰＧとは一線を画するこのシステムを、以下で詳しく紹介していこう。もちろん『サウザンドアームズ』には、これ以外にも数多くの新要素が満載されている。続報を待て！

① マイスターシステム

ただ１本の剣に思いを込めて…

マイスターシステムとは武器に精霊（魔法）の能力をプラスし、その力の宿った武器＝精霊剣を造るシステムのこと。『サウザンドアームズ』の世界に武器屋は存在しない。マイスは最初から持っている剣を鍛えて強くし、さらに冒険の途中で出会う女の子の彼に対する「想い」を剣に込めることで、より強力な精霊剣を造るのだ。女の子たちの「想い」の数だけ剣は強くなっていくぞ！



◀ここで主人公の精霊鍛冶師という家系が重要になってくる。



▶精霊剣の力でソディナをかばうマイス。その「想い」がさらなる力をマイスに！

Point1 剣を打ち鍛える

戦闘に勝利してレベルアップすることで剣を鍛えることができるのだ。



Point2 「想い」を高める

デートや会話で女の子の「想い」を高め、鍛えた剣に込めれば精霊剣が完成するぞ。



② アニモーションバトル

迫力の戦闘シーン



精霊剣や精霊魔法が炸裂する戦闘シーンは、２Ｄキャラの個性と３Ｄ演出の迫力が融合した、アニモーションバトルを採用。ポリゴンで構成された戦闘フィールドを、スプライト処理された２Ｄキャラが所狭しと暴れ回るぞ。その効果は見ての通りなのだ！



▲▶主人公マイスの体がすさまじいオーラに包まれ、激しい閃光と共に巨大な竜の頭が出現する。これが精霊剣の恐るべき力なのか？　戦闘中はこんなド迫力シーンの連続だ！

主人公の冒険を助けるユニークな仲間たち

マイスを助けて冒険に加わるのは、いずれ劣らぬ個性派ばかり。単に戦力というだけでなく、精霊剣を鍛えるためにも重要な存在なのだ。





ムーザ・グリフォード（CV：松本 保典）

シュツレーン出身の20歳。英雄願望を持つ熱血剣士で、熱いハートのおもむくままに、常に突っ走っている。マイスの兄貴分で、よき理解者。女性がニガテだというウブな一面も。



ウィナ・グラップル（CV：岡本 麻弥）

自由な生き方を好む、素朴でからっとした性格の女の子。ラングード出身の17歳。言動は男勝りで、格闘の腕も一級品。なにより戦っている自分が大好きな、きっぷのよい元気娘だ。

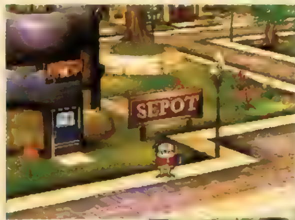
World ワールド

多種多様な文明を持つ国々に注目

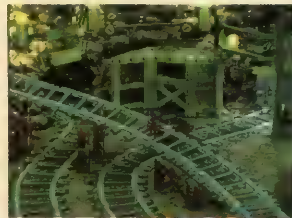
蒸気文明、田園風景、機械都市…。世界を構成している多彩な風景の数々を、驚異のCGで見事に描く『サウザンドアームズ』。言葉にはできないこの世界の〝空気〟を、キミは感じ取れるだろうか？　ここで紹介しきれない、まだ見ぬ舞台ももちろん多数存在するぞ。『サウザンドアームズ』の世界は、無限の広がりを持ってキミの来訪を待っているのだ！



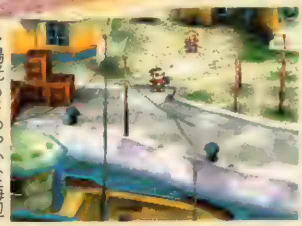
▲左下に見えるのは地球儀のようだ。すると『サウザンドアームズ』の世界の地面は〝丸い〟のか？　想像は無限に膨らむぞ。



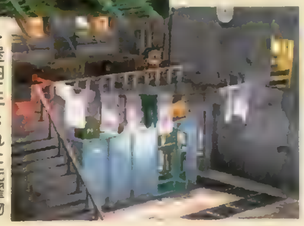
◀看板の〝SEPOT〟の文字は街の名称？ 木と融合した街の景観が神秘的な雰囲気を醸し出す。



◀光届かぬ炭鉱の底。縦横にめぐるトロッコの線路が蒸気文明を印象づける。乗ってみたい？



▶陽光もさわやかな海辺の港町。あの船で漕ぎ出す海の先には、いったい何が待っているのだろう。



▶屋内に干された洗濯物の山。外は雨なのかな？ 生活感を感じさせる細かい演出が光るひとコマだ。

Staff スタッフ

壮大な物語を創り出す超豪華スタッフに接近

『サウザンドアームズ』の制作に携わるスタッフは、各界で注目を集める気鋭のクリエイターたちばかり。レッドカンパニーの広井王子氏もエグゼクティブ・プロデューサーとして参加しているのだ。この豪華メンバーに、期待するなというほうが無理な話だぞ。



▶先日行われた制作発表会には、広井王子氏を始めとする、そうそうたるメンバーが勢揃いしたのだ。

担当	氏名	主な作品
原案企画	伊東岳彦	覇王大系リューナイト、星方武侠アウトロースター、宇宙英雄物語、ほか
キャラクターデザイン	草河遊也	魔術士オーフェンはぐれ旅（イラスト）、邪鬼が来る！（イラスト）、ほか
脚本	武上純希	古代幻視行 姫巫女（小説）、ポケットモンスター（アニメシナリオ）、ほか
作画演出	神志那弘志	シティハンター（作画監督）、魔神英雄伝ワタル（作画監督）、ほか



カイリーン・ネルフェ（CV：渡辺久美子）

明るく活発で、何にでも首を突っ込みたがる好奇心旺盛な16歳。つねに騒動を引き起こすトラブルメーカーで、自分中心のしたたかな性格だが、どこか憎めない。シャランの出身。



ソウシ・マホロバ（CV：三木眞一郎）

18歳。女性とみまごう美貌を誇る、自己陶酔型のニヒリスト。女癖極めて悪し。一見ヤサ男だが、戦闘では頼れるワノ出身のサムライだ。



ネルシャ・スタイラフ（CV：横山智佐）

二重人格のドレスマイスター。年齢は不詳だが、外見だけなら12歳くらいの女の子。服に着られる難儀な性格で、まとった衣装によって性格がコロコロ入れ替わる。普段は内気でトロい。

話題の3D格闘ACT『ジャスティス学園』
その全貌を徹底検証!!







PS版オープニング初公開!!





私立ジャスティス学園

7/30 対戦ACT	▶¥6,800 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可

私立 ジャスティス学園

ついに発売日が決定したPS版『ジャスティス学園』。今回は、PS版オリジナルモード「熱血青春日記」を始め、『ジャスティス学園』の魅力に迫っていくぞ!

ウワサの「熱血青春日記」、そのすべてが明らかに！

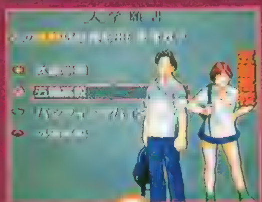
「熱血青春日記」は、ジャスティス学園に登場する学校の生徒となり、1年間の高校生活を過ごしてオリジナルキャラを作ることができる、PS版オリジナルモードだ。高校生活には、さまざまなイベントが用意されていて、そのときの行動によってキャラのパラメータなどが成長していく。それにより、自分だけのオリジナルキャラを作ることができるのだ。はたしてメインキャラを超えられるか!?



▶「ジャスティス学園」を舞台に、キミはどのような青春をおくる？

Step 1 まずはキャラメイキング

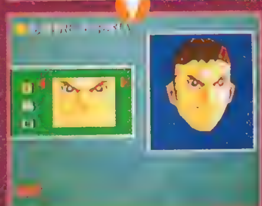
オリジナルキャラの作り方は、とってもカンタン。入学願書に学校と名前、最後にキャラの顔を決定するだけ。あとは願書を提出すれば、いよいよ高校生活の始まりだ。



◀まずは入学する学校を決めてあげよう。

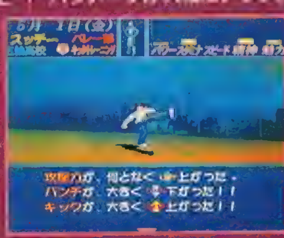


◀なんと女子高生キャラも作れるのだ！

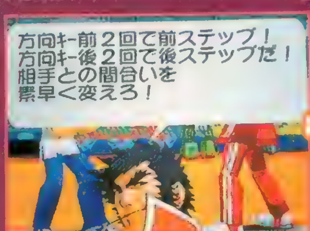

◀キャラの顔も細かく設定できるのだ。

Step 2 クラブ選択&試験

高校生活が始まると、クラブ選択のイベントが発生する。選択したクラブによってパラメータの成長が変化するので、慎重に選ぼう。また、学生の天敵である試験も行われる。ただし、テストといっても、勉強ではなく格闘技の試験。「熱血串人」がキミの格闘テクニックをテストするぞ。試験の結果次第でも、パラメータが大幅にアップ。



◀選んだトレーニングで変化するパラメータが違う。



▲試験では、さまざまなテクニックがチェックされるぞ。



▲試験では、正確さ、反応の早さ、クリアにかかった時間が重視される。

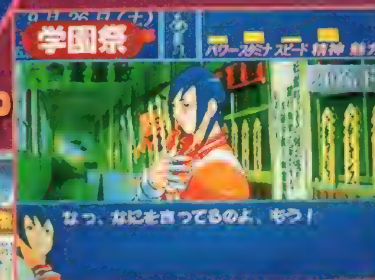
Step 3 夏合宿、学園祭などなどイベント盛りだくさん!!

「熱血青春日記」では、クラブの夏合宿や学園祭といった学校行事イベントもちゃんと用意されているのだ。開放的な雰囲気の中、気になるあの子との距離を一気に縮めるチャンスかもしれないぞ！



▲夏の海辺で、3人の女の子からお誘いが…。キミなら誰と遊ぶ？





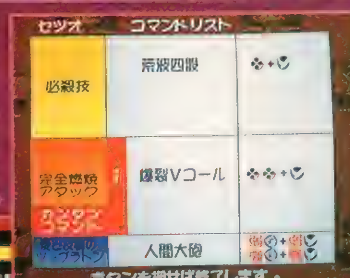
▲普段とは違って、女の子らしい夏。キャラの新しい一面を知ることができるぞ



◀五輪祭では、サッカーPK戦ほか全4種類のミニゲームが楽しめるのだ

Step 4 エディットキャラで戦え！

無事に1年間の高校生活を終えれば、オリジナルキャラの完成。キャラの登録を行うと、使える必殺技や最終的なステータスが表示される。緊張する一瞬だ。



▲キミの過ごした高校生活が、ここで評価される。どのように過ごしたかで、使える必殺技も変わってくるのだ



◀オリジナルキャラが完成したら、さっそく対戦してみよう。オリジナルキャラ同士の対戦以外にも、既存のキャラとの対戦も可能だ

私立ジャスティス学園

SYSTEM
システム

かつてないほど洗練されたバトルシステム

このゲームは、既存の格闘ゲームの枠にとらわれない、斬新なゲームシステムを採用している。ここでは、このゲームならではの、2種類の新システムについて紹介するぞ。





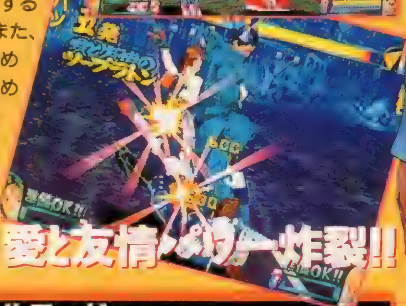
完全燃焼アタック

「完全燃焼アタック」とは、熱血ゲージを1本消費して繰り出す強力な必殺技。コマンドも必殺技より複雑だが、ヒットすれば大ダメージを与えられる。また、技によっては無敵時間が存在するぞ。

ツープラトン攻撃

パートナーと2人がかりで相手を叩きのめす、「ジャスティス学園」ならではの攻撃。この攻撃は待機しているキャラによって、技や無敵時間が変わってくるので、誰をパートナーにするかも重要になってくる。また、コマンドが簡単で、出始めに長い無敵時間があるため乱用しがちだが、投げ技には一方的に負けてしまうので、長い無敵時間を生かして相手の攻撃に合わせるなど、反撃や迎撃に使っていこう。

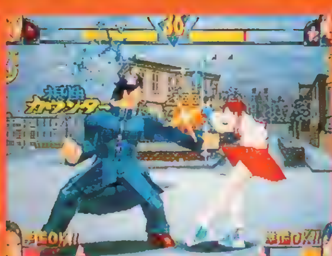




愛と友情パワー炸裂!!

PS版オリジナルモード

PS版「ジャスティス学園」には、アーケードの完全移植に加え、アーケード版で不評だった、ハメ技や無限コンボをなくし、キャラ間のバランスを再調整した「エボリューションモード」が収録されているのだ。これで友だちと、より熱い対戦プレイが楽しめること間違いなしだ！



▲バランスが再調整されたため、より白熱した対戦が楽しめるぞ。

CHARACTER
キャラクター

熱い想いを胸に秘めた、豪快で個性的なキャラたち

「ジャスティス学園」に登場するキャラたちは、それぞれ戦う理由を持っている。拉致された母親を救出するため、真実を追い求めるためなど。理由はさまざまだが、自分の目的を達成するために命をかけて戦うのだ。



太陽学園

太陽学園が何者かによって襲撃され、同時に学園に勤務するバツの母親も姿を消した。母親の消息を追って太陽学園に転入したバツは、太陽学園襲撃事件の真相を探るひなた、事件の裏を知る恭介とともに、巨大な犯罪組織に立ち向かって行くのだった。



鑑 恭介

冷静沈着な性格で感情を表に出さないが、強い正義感を持っている。今回の事件に関わる重要な秘密を握っている。

若葉ひなた

好奇心旺盛な、元気いっぱいの女子高生。格闘技の才能があり、通信教育仕込みがらその実力は全国大会レベル。

一文字伐

過激でケンカっ早い性格のため誤解されやすいが、正義感が強く、優しい性格。行方不明になった母親を探している。

五輪高校

プロ入りの夢を断たれた兄の無念を晴らすために立ち上がった将馬と、事件を見かねた夏とロベルトは、真相を追求するため立ち上がる。

沢村将馬
正義感は強いが短気で負けず嫌いなため、失敗ばかりしているのが悩み。

ロベルト三浦
ブラジル人とのクォーターだが、その割にシャイでクール。将馬と夏の仲介役でもある。

鮎原　夏
勝ち気で男っぽい性格だが、ロマンチックな恋に憧れる、かわいい一面も持っている。

パシフィックハイスクール

外交官になるための修行と称して強制的に日本留学を命じられたロイ。その父親から帰国を条件にジャスティス学園の調査を依頼されるのだった。

ロイ・ロムウェル
[illegible]

ボーマン・テルガド
[illegible]

ティファニー・ローズ
[illegible]

外道高校

総番長・醍醐が行方不明になり、弟分であるエッジと岩は、外道高校に転入してきた醍醐の弟、アキラとともに行方を追う。

風間アキラ
[illegible]

石動　岩
[illegible]

山田栄二
[illegible]

ジャスティス学園

全寮制の超エリート高校「ジャスティス学園」。堕落した現在の日本を変えていくという信念のもと、学園長である忌野雷蔵が設立したが、養子である雹の洗脳術によって、支配されてしまうのだった。

水無月響子
[illegible]タイルも抜群だが、白衣を脱ぐとだらしなくなる。実はか[illegible]

島津英雄
[illegible]

忌野　雹
[illegible]

忌野雷蔵
[illegible]快な性格。抜群のカリスマ性と行動力で、日本を裏から操ろうと企む。

春日野さくら
ゲームに登場するいずれの高校にも属さないが、親友のひなたと夏が、悪に立ち向かっていると知り、助っ人に現れる。

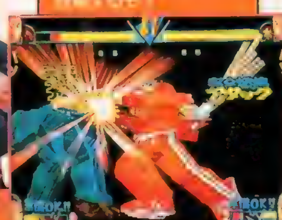
PSオリジナルキャラ

風間醍醐&熱血隼人登場!

[illegible]



風間醍醐





熱血隼人

私立ジャスティス学園

熱狂サクセスモード!





「サクセス」のすべてを徹底分析!

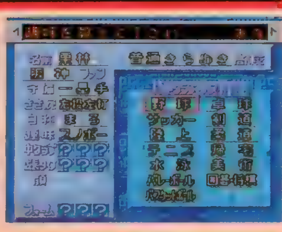


ファン待望のPS版『パワプロ'98』もついに発売間近！　今回は野球ゲーム最強のモードである選手育成SLGの「サクセスモード」を徹底紹介するる!!　高校野球の3年間を舞台にした熱血の青春ドラマを、ここでじっくりチェックしておこう。

実況パワフルプロ野球　'98開幕版	
7/23 SPG	▶¥5,800(予)　▶コナミ　※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

キャラメイク　すべての"サクセス"はすでにここから始まっているのだ!





▶初期能力は、さまざまな要素の組み合わせで決まる。

最初のキャラメイクでは、前作やN64版『5』にもなかった新しい要素として中学時代のクラブも設定できるようになった。これによって主人公の初期能力が変化するので、いろいろ試してみよう。また『5』にもあった高校選択は、最初から3種類が用意され、自由に選べるぞ。

高校選択が重要!

弱小高校



▶校舎の見た目同様、チーム力は弱いが、早い段階（1年夏）でレギュラーになりやすい。

普通高校



▶標準的なチーム力の高校。レギュラーになれるのは、早くて1年秋ぐらいになるかも。

名門高校



▶立派な校舎さながらにチームメイトも強者揃い。なかなかレギュラーになれない。

キャラメイクの手順

❶名前入力
❷高校名入力
❸高校選択（弱小・普通・名門）
❹好きな（入団する）プロ野球チーム
❺守備位置
❻きき腕（○投○打）
❼自称（ぼく・ミー・あっしなど）
❽趣味（つり・ぼんさい・スノボーなど）
❾中学時代のクラブ
❿成長タイプ（万能・マニュアルなど）
⓫顔（黄・白・茶）
⓬打撃フォーム・投球フォーム
⓭球種（投手のみ）



ストーリー

ああ、汗と涙の3年間……年別のキーイベントを紹介!

恋あり、野球あり、勉強あり……高校生活の3年間に起こるイベントは、相当な数が用意されている。しかも、今回は定期的なイベントが多く、毎月1回は楽しませてくれるぞ。また、野球だけではなく学業にも励まないと、補習を受けさせられ練習ができなくなる点も高校編ならでは。汗と涙と友情のストーリーをじっくり楽しみながらプレイしていこう。

高校3年間の流れ

1年目～2年目

4月	2年目以降、新入部員紹介
7月	レギュラー発表
	夏の地区大会
8月	全国高校野球選手権大会
	新キャプテン発表
9月	レギュラー発表
10月	秋の地区大会
1月	選抜出場校発表
2月	レギュラー発表
3月	学年末テスト
	選抜高校野球大会

3年目

4月	新入部員発表
7月	レギュラー発表
	夏の地区大会
8月	全国高校野球選手権大会
11月	ドラフト発表

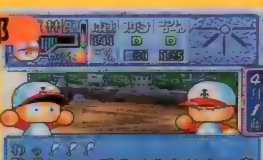
※夏の地区大会で負けた場合、8月いっぱいは合宿となる。ただし、3年目の夏の大会で負けると、11月のドラフトまで一気に進む。

1年目

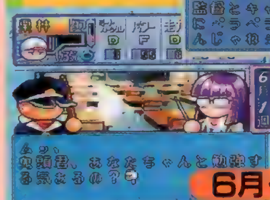
出会いの多い1年

1年目には個性豊かなキャラが続々登場してくる。とくに花崎君は、自分が野手の場合にはチームの大黒柱となる。野球部とは関係なさそうなキャラも出てくるが、実は……?

4月・入部



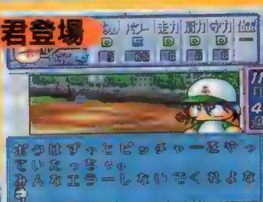
▶監督やチームメイトを紹介。右の猫田先輩は2代目キャプテンになる。



◀不良っぽい鬼頭君。でも、意外な過去を持っているのだ……。

6月・鬼頭君登場

12月・花崎君登場



▶後にチームのエースとして君臨する。自分が投手の場合は、控えになるけど。



◀サッカー部の速水君と柔道部の権田君のケンカの場面。2人の役どころとは?

1月・速水&権田君登場

2年目

チームの中心となれ!

2年目の夏の大会が終わると、同期の荒井君と新キャプテンの座を争うことになるぞ。キャプテンに推薦されるためには、チームメイト評価が高いことが条件だ。

4月・新入部員登場



▶裕福な家庭に育った竹之内君。ママが登場するイベントもある。



◀推薦されても断ることができる。その場合は荒井君がキャプテン。

8月・新キャプテン発表

11月・猫田先輩ドラフト指名



▶猫田先輩がドラフト指名を受ける。やる気が上がる、おいしいイベント。



◀赤点を取れば、1カ月間は勉強コマンドしか使用できなくなるぞ。

3月・学年末テスト

3年目

そして運命のドラフトへ…

最後の年だけあって、夏の甲子園大会決勝では最強の高校と戦うことになるぞ。そして11月には運命のドラフト指名が待っている。指名順位はスカウト評価によって変わるぞ。

4月・新入部員登場



▶初代キャプテン望月先輩の弟が入部。能力が高いので戦力になるかも。



◀ここまできたらチーム能力もアップしてるはず。ぜひとも全国制覇を狙おう!

7月～8月・最後の夏

11月・ドラフト発表



▶指名順位は、スカウト評価によって、1位、3位、6位の3段階。



◀1位指名を受けると、新聞の1面にデカデカと紹介されるのだ!!

CHECK① キャプテンになるとどうなる?

キャプテンになると、チームメイトの育成方針を各選手ごとに決めることができ、能力の成長度もアップする。また試合では、7回以降は選手全員を操作することになるぞ。

▼エースの花崎君は、文句のないレベルに成長。



▲自分で操作するだけに、守備力も大切なのだ。

CHECK② 試合は1回負けたら終わり…

試合の数は、夏・秋の地区大会は3試合、甲子園大会は春・夏ともに2試合で構成される。負けたら次の大会を目指そう!



▲外野はそれほど広くないので、ホームランを狙おう。



▲球場の雰囲気(応援歌など)は、甲子園そのもの!



練習&評価アップ 練習での経験点稼ぎと評価アップのシステムを紹介

練習には、能力アップに必要な経験点稼ぎと、監督やキャプテン、チームメイトに認めてもらうための評価アップという効果がある。とくに評価という要素は、サクセスを有利に運ぶうえでは常に意識しなくてはならないパラメータで、プレイによってはレギュラーになれないまま3年間を終えてしまうことだってあるのだ。

▼練習効果をチェックして、効率良く練習すれば能力オールAも夢じゃない。





▲たとえ試合に勝っても、自分が活躍しないと評価は上がらないのだ。

練習

下積みから実戦練習へと変化

野手の場合

1年目は、ボール拾いなど下積み的な練習しかさせてもらえない。でも2年目には、ノックなどの実戦的な練習ができるようになるぞ。ただし、1年目でもレギュラーになれば実戦練習が可能になるのだ。



▲ランダムに発生する練習イベントでは、複数の中から1つを選択。

1年目



◀初期段階の練習は、経験点が少なく効率が悪い。

2年目



◀練習メニューが増え、経験点も多く稼げるぞ。

野手の練習

素振り、筋トレ、ノック、短距離ダッシュがメインになりそう。とくに筋トレとダッシュは経験点が多い。

- ■ボール拾い
- ■グランド整備
- ■キャッチボール
- ■素振り
- ■走り込み
- ■筋力トレーニング
- ■ノック
- ■ティーバッティング
- ■短距離ダッシュ
- ■守備の連携プレー
- ■ストレッチ

投手の練習

ピッチャーならではの遠投は、筋力にタフ度、そして監督&キャプテンの評価もアップする。

- ■ボール拾い
- ■グランド整備
- ■キャッチボール
- ■遠投
- ■走り込み
- ■球速UP
- ■コントロールUP
- ■変化球
- ■シャドウピッチング
- ■守備の連携プレー
- ■ストレッチ

評価

上げることが必要な4つの評価

この高校野球編では、「評価」というパラメータが重要視されている。数値では見られないが、コメントによって判断できるので常にチェックするクセをつけておこう。最終的にドラフト指名されるかどうかは、能力値ではなく、スカウト評価であることも頭に入れておきたい。

監督

レギュラーになるため

レギュラーになるには、監督とキャプテンに認められなければならない。監督評価が上がれば、スカウトが練習を見学に来るイベントも発生するぞ。



◀監督評価は比較的上がりやすいのだ。

キャプテン

レギュラーになるため

レギュラーになれるレベルのキャプテン評価のコメントは、キャプテンによって少し異なる。「試合に～」なら確実？



▶評価の上がり方が監督より少し遅い。

チームメイト

キャプテンになるため

キャプテンに推薦されるには、チームメイト評価が重要。でも、あるイベントにも関係していて、そちらのためにも上げておく必要があるのだが……。



◀評価の中では、あまり重要ではないが……。

スカウト

ドラフト指名されるため

ドラフトに直接影響するので、最も重要な評価といえる。評価を上げるには、大会で勝ち進み、多くの試合をこなすことが一番なのだ。



▶こんなコメントではドラフト指名はムリ。

CHECK③ 下積み練習の効果とは?

ボール拾いやグランド整備でもらえる経験点はそれほど多くないが、監督やキャプテン、チームメイトの評価を同時に上げる効果がある。つまり、下積みを一生懸命やれば、周囲も認めてくれるというワケだ。



◀弱小高校なら、1年夏にレギュラー定着もある。

CHECK④ 女の子の評価を上げると…?

評価が上がれば、告白されて彼女にすることができる。でも、今回は「恋の病」にハマること多し！



▲「ときめき」風の告白イベントが発生する。



▲特殊能力がもらえることもあるのだ。



キャラクター

新キャラクターを続々公開! あのおなじみのキャラも登場!

ここではライバルや対戦校など、前号で紹介できなかったキャラクターを紹介。ライバルとの対決イベントもあり、スポ根な展開も楽しめるぞ。また『5』をプレイした人には、あの2人の登場も嬉しいかぎりだ。



▲調子の悪い五十嵐先輩(左)。彼は何か悩みを抱えている様子だが、それは…?

能力アップ系キャラ

この人たちに会いたい!

おなじみのダイジョーブ博士とのイベントでは、回復や能力アップが望めるけど失敗するとドツボ。新登場の「謎の人」は、質問に正解するとイイものがもらえるのだ。



▶改造してほしい部分を選択肢で選べるようになったが、博士にはめったに会えない。



◀3つの質問にすべて正解すれば合格。それにしても、いったい誰?

ライバル

立ちはだかる強敵たち!!

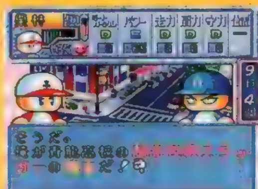
青龍高校の超高校級スラッガー・滝本(下の写真)と橘商業のエース・久方(左下)の2人がライバルキャラとして登場。彼らとは、地区大会決勝でどちらかと戦うことになる。



▲霊盟社高校のエースが妨害工作を仕掛けてくることも。



◀対決イベントは、ランダムで発生。町中で勝負することも……。



◀地区大会決勝では、この滝本の一発に気をつけよう。

対戦校

個性あふれる対戦校が続々登場してくる!

対戦校は、現在判明してるだけでも20校。天才スラッガー・滝本の青龍高校は打撃重視、といったように、各校それぞれ特徴がある。バント攻めばかりするチームや、足が異様に速いチームなども登場。そして、3年夏の甲子園決勝で対戦する最強の高校とは……?

聖マリアンヌ学院



LSIハイスクール



月影



青龍



霊盟社



侍義塾



田畑農林



鬼ヶ島分校



CHECK 5

あの矢部君と猪狩君も登場するぞ!!

N64版「5」ではチームメイトだった矢部君、そしてライバルとして熱い戦いを繰り広げた猪狩君も登場する。でも、キャラ設定やどんな場面で登場するかは……秘密。

矢部君



◀「5」では主人公と同期。設定としては今作の荒井君と同じ役割だった。

猪狩君



◀「5」のライバル。河原で対決したり、地区大会決勝でも戦った。弟もいたね。



トレーディング要素を搭載!!
近未来を舞台に展開するカードバトルAVG!!

"ジオメトリクス（以下、GM）"と呼ばれるユニットを集めて、コンピューター上のプレイヤーと"ジオメトリーデュエル（以下GMD）"と呼ばれるシミュレーションバトルを繰り広げる。ゲームは"シナリオモード"と"デュエルモード"の2つで構成され、プレイヤーはまず物語の流れの中で、さまざまな種類のGMを入手。手に入れたGMは、ゲーム中のバトルはもちろん、[illegible]"対戦モード"や"トレーディングモード"でも使える。今回は、まずメインとなる2つのモードに迫る。



"GMD"に熱中する不良少年
ライド
両親が海外勤務で一人暮らしなのをいいことに、GMDに明け暮れる物語の主人公。根は純情。



おせっかいな幼なじみ
マリエ・ガーネット
ライドの幼なじみで、まじめな性格の少女。ライドの世話を焼きたがる傾向あり。

200種類の"ジオメトリスク"を集めて最強のデュエリストを目指せ!!

『ジオメトリーデュエル』は、サイバーパンク的なノリのストーリーに、カードゲーム風の対戦型バトルを取り入れたゲームだ。スリリングなストーリーを軸に、トレーディングカード的な集める楽しさや、思考型シミュレーションの戦略性まで加味して展開する本作の魅力を探ってみよう。

ジオメトリーデュエル

9月(予)	▶¥5,800(予)	▶タカラ
AVG	▶MC(ブロック数未定)	

ジオメトリー GEOMETRY DUEL デュエル

近未来世界を舞台にスリリングなストーリーが展開！

「シナリオモード」SCENARIO

メインのストーリーが進行するシナリオモードでは、不良少年のライドを主人公に、GMDを主軸にしたスリリングな物語が展開される。ストーリーは会話のやりとりを中心としたテキストを読み進めるかたちで進行し、重要な場面ではグラフィックと、豪華声優陣による声の演出で雰囲気を盛り上げるぞ！



▲近未来を舞台に、ライドを中心とした登場人物たちが緊迫感あふれるストーリーを展開する。

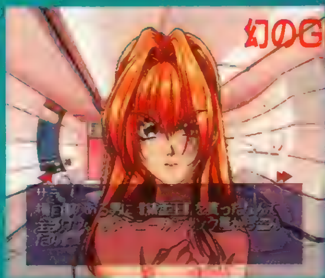


頼りになるアドバイザー
ナビ

GMDのバトル中にライドを補佐するナビゲーション・ソフト。言葉使いが少し変。



◀ライドは学校にも行かず、GMDにアクセスする日々を送っている。

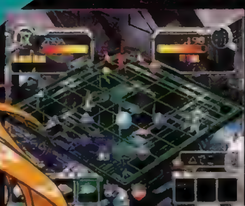


幻のGM「精霊王」の秘密とは？

◀▲ひょんなことから、幻のGM"精霊王"を手に入れたライドは、ただならぬ事件に巻き込まれることに……。



注目のゲームの流れを紹介！



▲ストーリーの流れの中で、バトルが発生する場面は決まっている。

ゲームはシナリオモードを中心に進行し、ストーリーの中でGMDでの対戦を挑むか、逆に挑まれるとデュエルモードに移行する。デュエルモードで負けてもゲームオーバーにはならないが、その後の展開に支障をきたすかも……？



◀戦闘中はすべてのGMが、リアルなポリゴンのグラフィックで登場する。

▼攻撃や防御といったアニメーションのパターンは、実に豊富だぞ。

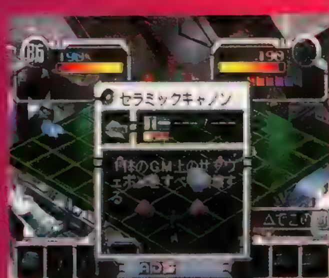
個性豊かなGMを駆使して戦う戦略性豊かなバトル

「デュエルモード」DUEL

本作の題材でもあるGMDは、ネットワーク上に作られた電脳空間でGM同士を戦わせる対戦型シミュレーションだ。戦闘はカードバトルのルールに従っておこなわれ、デッキ（作戦に合わせてGMをセットしたもの）から引き出したGMを互いに駆使した、熱いバトルが繰り広げられるぞ！







◀GMの能力はもちろん、敵と味方の配置や、属性からくる相性もからめた奥の深い戦闘が楽しめる。



◀攻撃と防御のフェイズを交互に繰り返し、先に相手のマスターを倒したプレイヤーの勝利となる。

奔放な不良少女
サラ・ウェーバー

ライドのGMD仲間。バイクが好きで、女性ながら性格はかなり破天荒。



A real-time dance music game hard and fat. That's beat mania !! It's too cool !! A real-time dance





アーケードを席巻する 大人気DJ・SLGが ついにPS登場!!



ボタンを叩いてリズムを刻むだけで、誰でもDJ気分になれる『ビートマニア』が、ついに待望のPS移植決定！　片手プレイも任せろというディープな人も、まだ知らないという人も、まずは今回の情報をチェックし、その魅力に触れてみよう！

beat mania™

beat mania
ビートマニア

9|24 ETC	▶¥5,800	▶コナミ
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、専用コントローラ	

クラブ系のダンスミュージックに合わせてボタン、またはキーボードを叩いたり、ターンテーブル（レコード盤）を回してクールにスクラッチを決めたり……。この「ビートマニア」は、手軽にＤＪ気分を満喫できる全く新しいタイプのリズムゲームだ。プレイヤーは、画面に表示される演奏指示に合わせて対応するボタンを押していくだけなので、音楽の専門知識は一切不要。しかも、ボタンを押したときの音階は曲に合わせて自動的に調整されるため、タイミングさえあえば、プロ同様のビートを紡ぎ出すことができる。まさに、ノリとリズムだけで本格的なＤＪ気分が味わえるのだ！

ビートマニア



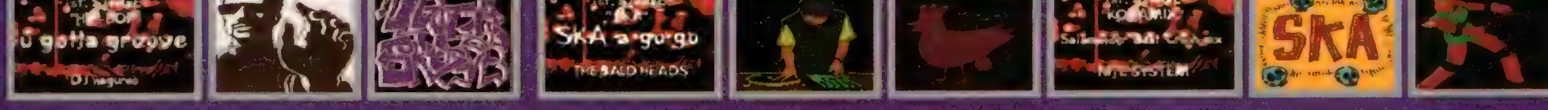
◀気になる価格は、¥5,800（予）。同梱発売はなし。

PS版専用コントローラも同時発売決定!!

さらに驚きの情報が飛び込んできた！　なんとアーケードの操作ボードを再現した専用コントローラが、ソフトと同時発売されるのだ!!　独特の臨場感にどこまで迫れるかが気になるところだが、大いに期待していよう。もちろん、PSの純正コントローラやデュアルショック（振動対応！）でもプレイは可能だぞ。

Feel the Beat!

A real-time dance music game hard and fat. That's beat mania !! It's too cool !! A real-time dance





music game hard and fat.That's beat mania !! It's too cool !! A real-time dance music game hard a

Basic Rule 基本ルール

ゲームが始まったら画面左端にあるリズムパターン（以下：RP）指示画面に注目。上から落ちてくるRPが下の赤いラインを通過するときに、各RPに対応したボタンをタイミング良く押せばOK。押し間違えたりしないように演奏しつつ、ステージごとに決められたレベルを超えればクリアだ。



▶写真が基本的なプレイスタイル。熟練者は、片手でボタンとターンテーブルを操るといった荒技を使うようになるらしい。

ターンテーブル&ゲージ

[illegible]

キーボード&ゲージ

[illegible]

レベルゲージ

[illegible]



Original Feature PSオリジナル要素

ＰＳ移植にあたって気になるのが追加要素。今回の情報では、初心者に嬉しい「トレーニングモード」が収録されることが明らかになった。苦手なフレーズを集中的に練習できて、しかもボタンをタイミング良く押せているかチェックできる機能も付いているらしい。ＰＳ版で鍛えたテクニックをアーケードで見せつけることもできそうだぞ!!



▲「2nd MIX」でお馴染みの「jam jam」。ということは、いきなり最新バージョンの移植となるのか？



▼アーケードと同じく、星の数で曲の難易度が表される。最高難度の６つ星は、両手を使っても手強いぞ。

ベースは2nd MIX？ PS版ではこの19曲+オリジナル8曲でなんと総計27曲!!

1	hip hop	8	HIP HOP STREET MIX / u gotta groove	15	HOUSE SPILITUAL MIX / love so groovy
2	reggae	9	japanese hip hop	16	ska
3	ambient	10	konamix	17	DRUM'N BASS MIX / 2 gorgeous 4 you
4	REGGAE FUNKY MIX / jam jam reggae	11	house	18	hard techno
5	break bts	12	MINIMAL TECHNO MIX / overdozer	19	rave 2nd mix
6	ballade	13	soul		
7	techno	14	rave		

アーケードで好評稼働中の「２ｎｄＭＩＸ」は、『ビートマニア』第１弾にバラードや日本語ラップ、スカなどを加えたもので、全19曲という内容充実の作品。ところがこのＰＳ版は、『２ｎｄ～』の19曲にオリジナル８曲を加えた合計27曲という大ボリュームの一作となるのだ！　未確認情報では、コナミならではという曲（ＳＴＧ系のゲームミュージックか？）も収録されているとか。ＰＳ版のBrand-new Numberにも期待しよう！

リズムゲームの変遷

リズム系の主なソフトを挙げてみると、いずれ劣らぬヒット作ばかり。ここでは、名作リズムゲームのヒットの要因となった各特徴をピックアップしてみたぞ。

パラッパラッパー

リズムモノの元祖で、入力に合わせてラップが紡がれる。簡単操作とキャラの魅力が人気の秘密!?



◀今やＰＳを代表する人気キャラとなったパラッパ。

クエスト・フォー・フェイム

ギターピック型のコントローラ「Ｖピック」対応ソフト第１弾。エアロスミスの出演で話題騒然！



◀アイデアの勝利！ [illegible]

バスト・ア・ムーブ

必殺技や対戦など、対戦ＡＣＴの要素をふんだんに採り入れた、ちょっと異色のリズムゲーム。



◀対[illegible]が強く、豊富な[illegible]コマンドなども魅力の１つ。

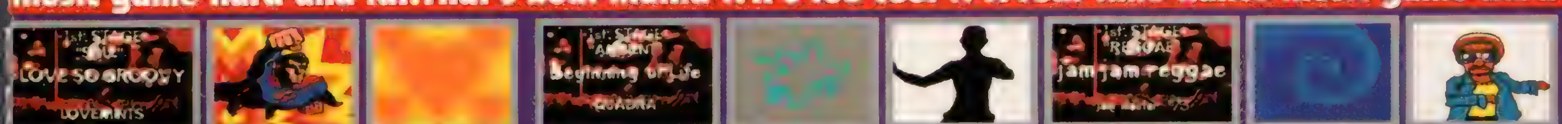
ストールン・ソング

「Ｖピック」対応ソフト第２弾。主演は布袋寅泰。ギターとドラムに分かれての協力プレイも実現。



◀布袋のロックグループの一員として演奏できる!!

music game hard and fat.That's beat mania !! It's too cool !! A real-time dance music game hard a



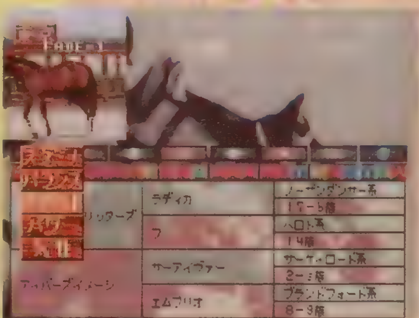
最強馬伝説ここに始まる…

MILLION

血統配合を徹底的に研究し、DNAの構成を極め、2歳馬の馴致によりその馬の潜在能力を伸ばし、入厩後の調教により弱点をカバーし、追い切りによって馬の状態を整える……。『MC』版最強馬への道教えます。

TRAINING〈調教〉

馬の能力を決定する 馴致じゅんち



「MILLION CLASSIC(以下ＭＣ)」のオリジナル要素の１つが、この馴致だ。馴致とは、レースに出走する前の段階の馬を、鞍やレースに慣れさせたうえで、能力も上昇させる、というもの。このシステムにより、馬を自分の思うようなタイプへと育て上げることが容易となる。ただし、馬に負担がかかることも……？



◀育成牧場の様子。この中で馴致が行われる。

結果を大きく左右する レース直前の最終調整 追い切り

追い切りというのは、レースの発走の直前に行われる、最終調整のこと。基本的に、この追い切りは、同じ場所、同じ程度で行われるために、そのときの追い切りのタイムによって、馬の調子がわかるようになっている。「ＭＣ」の追い切りは、実際の競馬のように右の３カ所と芝コースで行う。

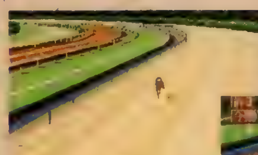


▲最近は、軽めの追い切りがトレンディー。



▲馬の調子を見るために、追い切りは同じ方法に。

ダート



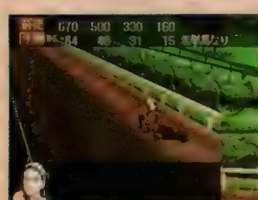
▼実際の競馬でも、調教の半分以上はこのコースで行われる。



▲パワーアップのために、このコースを使うことが多い。

最も基本的な調教コースが、このダートコース。砂が敷き詰められたコースのためにパワーが必要となる。馬の脚への負担は小さめのため、調教で使われるスタンダードなコースとなっている。

坂路



▼この坂路調教が、最近では調教の主流となりつつあるようだ。



▲坂路コースの全長は、約600m程度。このコースを、馬は約37秒で走る。

坂道を上ることにより、馬の心肺機能を強化する調教コース。ミホノブルボンをはじめとする坂路調教のみの馬の好成績により、爆発的に使用する調教師が増えてきた。ただし、馬への負担は大きい。

ウッドチップ



▼ただ、たまに木クズでケガをする馬もいるらしい……。



▲脚元の弱い馬、調教の不完全な馬には、最高のトレーニングコースだ。

木のクズがコース一面に敷き詰めてある調教コース。この木クズのために、馬の脚に与える負担はダートコースよりもさらに小さい。そのために、脚元の弱い馬や、休養あけの馬の調教に使われる。

CLASSIC

ミリオンクラシック

MILLION CLASSIC

9月(予)	▶¥5,800(予) ▶バンダイ
競馬SLG	▶MC(5ブロック)



〈デオキシリボ核酸〉DNA

コドン・カプセル



コドン・カプセルのイメージ図。塩基3つの組み合わせが示す遺伝情報を、コドン・カプセルという名称で呼ぶ。このゲームでは、DNAの情報はすべて8つのコドン・カプセルで表現される。

構成塩基

塩基3つの組み合わせ

この『MC』の最大のポイントが、このDNAの要素だ。A(アデニン)、T(シトシン)、G(グアニン)、C(チミン)の4つの塩基が、24個組み合わさったDNAにより馬の基本能力が決定される。ただ、24個の塩基の組み合わせは、約280兆通りもあり、このままではあまりにも難しすぎる！ その解決策が、左で紹介している〝コドン・カプセル〟だ。これは、3つの塩基の組み合わせを、1つのコドン・カプセルと呼び、そのコドン・カプセルごとに遺伝による能力表示を表すもの。これによって、プレイヤーは8つの要素のみを考えればすむのだ。



◀詳しい能力の表示などは、わかり次第紹介するぞ。





アテナトウショウの01

アテナトウショウの01とは、繁殖牝馬アテナトウショウが、01年（競馬界では、西暦の下2桁で年を表す）に産んだ幼駒のこと。この馬の父はクリスタルグリッターズで、毛の色は青鹿毛、内国産馬（父が日本で生まれた馬）のために、ダービー、天皇賞などのレースに出走することができる。



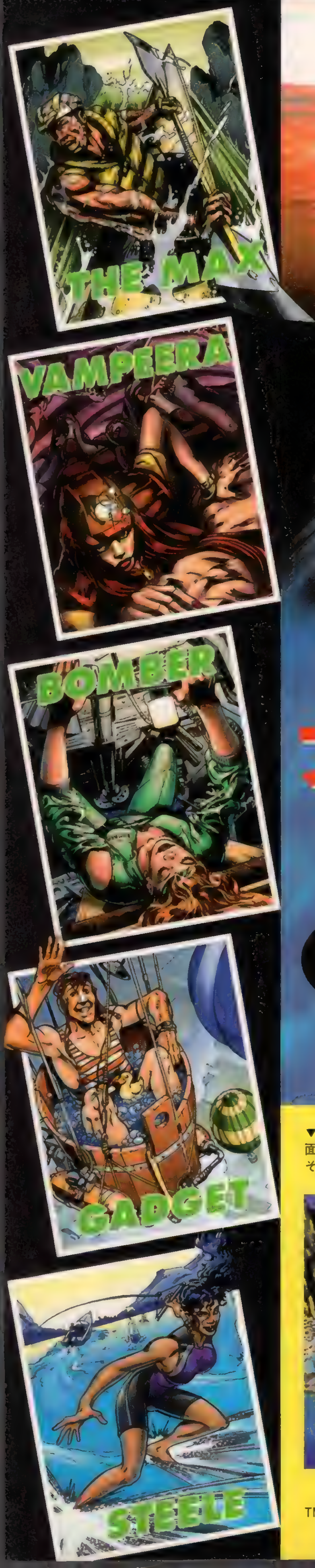


アイバーズイメージの01

アイバーズイメージの01も、アテナトウショウと同じく父はクリスタルグリッターズだ。ただ、DNAの組み合わせがアテナトウショウの01とは全然違うのがわかるはず。また、母馬のDNAの配列のどこの部分が遺伝しているのかもわかるはず。この組み合わせについては次会に紹介します。









▼もちろんデュアルショック対応で、対戦も可能。画面分割も写真の縦分割と横分割から選ぶことができるぞ。2人で震えるのもまた良し！



▲コースは空中に浮かぶエアバイクだからこそ走ることができるところばかり。奇想天外なステージを駆け抜けろ！

砂漠や氷河などとんでもないコースを駆けめぐる近未来ＲＣＧ「JetMoto」。その２作目はデュアルショック対応で、アナログ操作による微妙な操作を可能にし振動によるマシンへの衝撃のフィードバックで迫真のレースを体感できる！　また、前作同様、アメリカンテイストたっぷりの、イカしたキャラクターも紹介しよう！

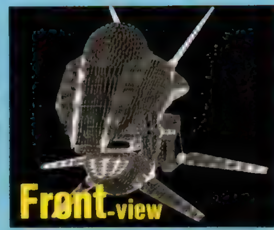
JetMoto'98

8/6(予) RCG	▶¥5,800(予)　▶SCEI ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

コイツが君たちの乗る「エアバイク」だぜ

「JetMoto」のレーサーたちがまたがるのは、地面から浮遊して高速走行する、近未来のスーパーマシン。あらゆる不整地や、水面上、雪上など所かまわず走ることができ、さらに重心移動による高速ターン、迫力の大ジャンプが味わえるぞ。今回はさまざまな性能特性をもつこのマシンを実際のゲームでは見ることのできないイメージ画で紹介。プレイ中に選択するときは、鮮やかなカラーリングやウイングなどのデザイン以外に、最高速度や総重量などマシン自体の特徴にも注目して選択するようにしよう。









ハチャメチャなコースがいっぱいだ!



◀スノーモービル感覚の雪上コース。こんなところも速度を落とさずに走ることができるのだ。



▶森林の中に作られたコースにはジャンプ台など、人工的なギミックもあるぞ!

左ページで述べたように、ジェットバイクの走破する地形に制限はない。起伏に富んだコースは、まさに「JetMoto」でしか体験できない、驚きに満ちたものだ。水面や砂漠、洞くつの中、ジェットコースターのレールの上などを走り抜ける爽快感を感じてほしい。



イカしたテクニックでクールに走れ!





▲細かく使うか、直線にすべてをかけるか、使い分けはプレイヤーしだい。
▶フックをかけると、マシンが塔に引き寄せられる。この力を利用して急ターン!

エアバイクのパイロットとなるには、スピードの頂点を極めるための特殊装備、ターボとグラップル(フック)を使いこなさなくてはならない。特に、コースの要所に存在する塔に磁力フックをかけて、減速せずに90°、180°のターンを行うグラップルの使用中は、スピード感、迫力とも最高潮に達するポイントだ。ターボの使用制限も、前作の回数ストックから、ゲージによる時間制に変更され、コース攻略の自由度がアップしているのだ!

キメろトリックアクション!

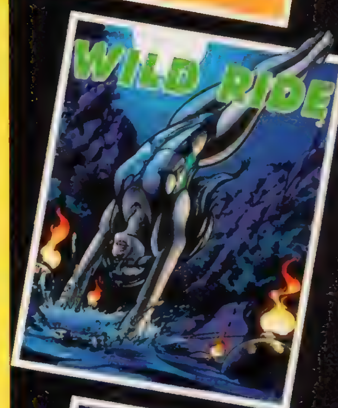


ジャンプ台やコースの起伏を利用して大ジャンプしたら、華麗なトリックを決めるスタント・プレイのチャンスだ。✚キーやＬＲボタンでうまくマシンを空中回転させれば、難易度に応じて歓声が上がるのだ。ある条件を満たして特殊なトロフィーを入手すれば、スタントプレイの得点でマシンがパワーアップする、スタントレースを楽しむこともできるようになるのだ。












PlayStation
登山隊長に、
IMAS（国際登山連合）公認
IMAS
カムコルス杯開催！
登山隊長にあたえられる最高のグレードを獲得して、頂点を目指せ！



ならないか。
選択した季節などによって、
気象状況が様々に変化するリアルな設定。
数百名に及ぶ個性豊かな
登山家から、隊員を募集。
隊員達を指揮し、
未知のルートを探る。
滑落・凍傷・雪崩、
予期せぬアクシデントの数々。
誕生! 本格登山シミュレーションゲーム
蒼天の白き神の座
GREAT PEAK
7月16日(木)発売
標準価格5,800円(税抜) SCPS10058
SONY
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. under license from PANDORA BOX CO.,LTD
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタ
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページ



PlayStation
JET TECH
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです



ただの
水遊びと
ちゃうでえ！
壮快ウォーターアクションレース
RAPID RACER™
ラピッドレーサー
●常に変化する水流、予測不能なコース環境。●ド迫力となめらかさを生み出す毎秒60フレームの画像処理。●2人同時対戦、また最大5人までのマルチプレイ可能。
7月16日(木)発売 標準価格5,800円(税抜) SCPS10060
©1997 Sony Computer Entertainment Europe (a division of Sony Electronic Publishing Limited). マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation
SDガンダム
G GENERATION
ジージェネレーション
ファーストガンダムから最新の第08MS小隊まで、
テレビ・OVAシリーズの想い出深いエピソードをベストチョイスした、
すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に470種以上!原作からの登場キャラクターも160名以上。
40章以上ものステージで、奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の4人対戦も可能です。
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1998
03-3847-5090
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品は
こども商品券で
●価格はメーカー希望小売価格です
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
8月発売予定
■シミュレーション
■予価6,800円(税別)
■1+1枚組
「SDガンダムコレクションポスター」
予約された方は店頭にてプレゼント!(数に限りがありますのでお早めに!)
ガンダムファン垂涎の
「プレミアム映像Disc」付き!
内容は発売まで秘密!!


[G's GALLERY-SCENE1]
永遠の好敵手。
出会いから十四年……。
常にライバルとして
敵対しながら、
互いを一番近くに
感じていた。
アムロとシャア。
ここアクシズにて
最後に出会う。
拳と拳、
剣と斧による戦いは、
長年の想いを確かめるように
互いの心をふるわせる。
そしてこの好敵手ふたりは
この戦いを最後に、
Gの歴史から姿を消す。
カットインによる最高の演出！
原作に忠実なオープニングデモ！
大迫力の戦闘シーン！
斬新なムービーシーン！
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI



PlayStation
KONAMI
夏だ！
野球だ!!
パワプロだ!!!
じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球®
'98開幕版
かいまくばん
アナコン対応で、
ミートカーソル360°グリグリ！
こんどのパワプロは、プレステ・パワプロシリーズ初めてのアナログコントローラ対応（振動無し）。スティックを360度グリグリ回して、微妙なコースもらくらくコントロール可能。バツグンの操作性でまたまた面白さパワーアップだ！
SONY
プレイステーション用ソフト
「実況パワフルプロ野球®'98開幕版」
7月23日発売
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認
"マークおよび" PlayStation "は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NPB
社.日本野球機構
メタルギア体験版がパワプロに付く！
7月23日発売予定プレイステーション用ソフト「実況パワフルプロ野球'98開幕版」にメタルギア体験版を付属。
KONAMI SPORTS


B-maga大研究
アニメにもゲームにも必要不可欠なクオリティの高いビジュアル。新旧話題作を中心にアニメとゲームの未来を見つめる大研究！
アニメとゲームの融合
TVアニメ化決定!
To Heart
機動戦士ガンダム／勇者王ガオガイガー／センチメンタルジャーニー／サクラ大戦／下級生 ほか
B-maga大研究 PART2
P-DAY接近！～ポケモン劇場公開迫る!～
POWER UP!
NEW COMER & SFX WIDE
TOY・GKガレージキット・プラモデル・フィギュアを満載して大増ページ！話題の特撮映画情報も見逃さない、新企画SFX WIDEがスタート!!
新企画第2弾
「Voice Flash」
声優…豊嶋真千子 その素顔に迫る!!
8月号 絶賛発売中
定価650円(税込)
電撃ビーマガジン
B-magazine
© Leaf／ケイエスエス
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

MEMORY CARD SEAL SPECIAL

COLONY WARS		武蔵伝
スレイヤーズろいやる	鋼仁戦記	スターオーシャン2nd
精霊召喚	ファイナルファンタジーVIII	お嬢様特急
エヴァと愉快な仲間たち	センチメンタルグラフティ	落ちゲーやろうぜ!
	ドラップカンナー	ダブルキャスト
時をかける少女	ときときポヤッチオ	季節を抱きしめて
水滸伝・天導一〇八星	封神演義	SHADOW TOWER
	B&B Busters	ときめきの放課後
現在進行中	To Heart	プチカラット
ホクリアRPG	ゼルドナーシルトSP	ヒロインドリーム2
G保存版	彩のラブソング	実況パワフルプロ野球'98
RPG保存版	実況ウイニングイレブン3	双界儀
AVG保存版	STOLEN SONG	東京魔人学園剣風帖
お気に入りイベント集	Nightmare Project YAKATA	XI [sai]
全キャラ使用可能	ヘルージュSP	みさきアグレッシヴ!





▲タイトル貼り用台紙シール

ⓒ表記は146Pにあります。このシールは非売品です。


電撃PSは
RPGの味方です
GOGO RPG
ごーごー
れっつごー
あーるぴーじー
BRAVE FENCER 武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー
封神演義
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
Blaze&Blade Busters
イラスト／C次郎

発売直前!!

いよいよ発売日が目前に迫ってきた『武蔵伝』。今回は、息をもつかせぬテンポで展開される序盤のストーリーを詳しく紹介しつつ、プレイ前に知っておきたい基礎知識を、これまでにわかっている情報と合わせて紹介していくぞ！



BRAVE FENCER 武蔵伝

7/16 A・RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ※「FFⅧ」「EHRGEIZ」体験版同梱(※1) ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

巨大なビンチョタイトを前に…



◀ヤクイニック城の一角で、英雄召喚の儀式を行うため、ビンチョタイトに祈る姫たち。

ムサシ登場!!



▶まぶしい光とともに現れた英雄、と思いきや、登場したのはまだ子どものような姿をしたムサシだった!!

当選者発表 DPS Vol.76 夏の2大RPG先行予約プレゼント

電撃プレイステーション76号（6月12日発売）で募集した、夏の2大RPG先行予約プレゼント「BRAVE FENCER 武蔵伝」のソフトの当選者50名様を発表します。賞品の発送は、発売日（7月16日）の翌日くらいになりますので、当選された方は、到着までほんの少しだけお待ちください。たくさんのご応募、ありがとうございました。

伊藤容子（北海道）	渡辺明美（東京都）	辻このみ（富山県）
鎌田勇佑（北海道）	青山健一郎（神奈川県）	伊藤早也佳（福井県）
小塚郁雄（北海道）	師田秀道（神奈川県）	松下伸二（岡山県）
垣崎さゆり（青森県）	竹川志保（神奈川県）	西口由加里（広島県）
西村優記（青森県）	山田恵子（神奈川県）	宿利小夜子（山口県）
似里和香（岩手県）	長田寿美香（山梨県）	佐藤[illegible]恵（徳島県）
八重樫千里（岩手県）	菊地郁名子（静岡県）	前川祐樹（徳島県）
橋本理恵（福島県）	小池ひとみ（静岡県）	松田智也（徳島県）
鈴木真紀（新潟県）	松島功（愛知県）	熊川政義（福岡県）
岩谷綾子（栃木県）	柏木良祐（滋賀県）	林由美（長崎県）
奈良部貴之（栃木県）	田中まさる（三重県）	本庄典子（佐賀県）
吉田昌子（栃木県）	中西公一（京都府）	廣瀬大志（熊本県）
青木敏男（埼玉県）	矢崎さゆり（京都府）	[illegible]（大分県）
佐藤健夫（埼玉県）	杉本明日翔（大阪府）	安藤寛幸（鹿児島県）
鈴木雅理（千葉県）	東森香代（大阪府）	前田真佐（鹿児島県）
赤羽一美（東京都）	森鉄平（大阪府）	浦崎康也（沖縄県）
川久保満（東京都）	戸田桂孝（奈良県）	

今回の「武蔵伝」情報は…

※1「アナザー・マインド」のムービーも収録

序盤ストーリーを徹底紹介！

召喚された英雄？ムサシ

ヤクイニック王家の人間が、王国に代々受け継がれている巨大なピンチョタイトに祈りを捧げることで、異世界の英雄を呼び出すことができるという「英雄召喚術」。実は、主人公のムサシは、この英雄召喚の術によって呼び出された英雄（？）だったのだ。その昔、世界が魔物によって破滅の危機に直面していたとき、異世界から召喚された英雄〝武蔵〟の活躍によって救われたという伝説が伝えられている。ル・コアール帝国の襲撃に危険を感じたヤクイニック王国の者たちは、もはや英雄召喚しか残された方法はないと考え、ムサシを召喚したのだった。ちょっとイメージとは違っていた、小さな英雄ムサシ。彼は期待通りに活躍してくれるかな？

まずはレイガンドを求めて



出発!!

▲フィーレ姫の説明もろくに聞かず、いきなりレイガンドを入手するため飛び出して行くムサシ。果たして彼の冒険は……!?



ムサシくんに
もうすぐ会えるわよ!!

BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN™

ストーリー STORY

光の剣レイガンドを持ち帰るまでの物語を紹介!

まずはゲーム序盤のストーリーを詳しく紹介。また、プレイに必要な基本的な知識もレクチャーしよう。これでいつでもゲームを始めることができるぞ!



らせんの塔へ続く森

ヤクイニック城を後にしたムサシが最初に訪れる薄暗い森。そこではレイガンド奪取を企むル・コアール軍の先兵たちが待ち受けていた!

ムサシの冒険がいよいよ始まる!

光の剣レイガンドを手に入れるために、らせんの塔を目指すムサシ。しかし、その途中の森の中では、ル・コアール帝国の兵士たちが、ムサシのレイガンド奪取を阻止するために多くのワナを用意して待ちかまえている。ムサシは携えている雷光丸を武器に、ル・コアール軍に立ち向かうのだった。



▲ヤクイニック城でもらった雷光丸だけを頼りに、らせんの塔を目指すムサシ。



▶敵から奪うゲット・イン技をうまく使うことで、戦いがラクになる。

塔を目指して走り抜けろ!

ヤクイニック城かららせんの塔へと続く森は、脇道のない1本道になっている。マップの右上を目指してひた走るだけで、らせんの塔へとたどり着くことができる。とはいっても、敵の攻撃やワナもたくさんあるうえに、しばらくは敵を倒すと出現するアイテムしかＨＰを回復する手段はない。あまりムリをせずに、慎重に進んで行かないと、あとでツラくなるぞ。



◀敵のワナにひっかかってHPをムダにしないように、慎重なプレイを心がけよう。

画面の見方

『武蔵伝』の画面には、さまざまなデータがつめ込まれている。ここでは、それらの見方とその意味を紹介しよう。



ゲージバー

R1ボタンを押し続けることで溜まっていくゲージ。満タンまで溜めることで、ゲット・インやレイガンド回転斬りなどが使えるようになる。

レイガンドのステータス

五輪の書をゲットした後、それを装備すると、ここに装備中の五輪の書の紋章が表示される。ノーマル状態のときは剣のマークが表示される。

HP・BPバー

上段はムサシのHP、下段にはゲット・イン技を使うために必要なBPが表示される。BPは何も技を使わなくても徐々に減少していくので、注意が必要だぞ。

所持金、ゲット・イン技、日付、時刻

上から所持金、現在のゲット・イン技、日付&時刻が表示される。ゲット・イン技の部分は、何も技を持っていないときには"らいこうまる"と表示される。時刻はゲームの謎解きにも深く関係してくるぞ。

ムサシのステータス

毒や眠気など、ムサシの状態を表示するエリア。ムサシの動きが鈍くなったと感じたら、ここを確認して適切に対処しよう。



森の中でムサシを待ち受けるル・コアールのワナ

らせんの塔へ続く森には、このゲームに登場する基本的なワナや仕掛けがいろいろ登場する。つまり、冒険を進めていく上で必要なアクションが、簡単に練習できるようになっているのだ。ル・コアール帝国の兵士による妨害はもちろん、ムサシの行く手を阻む自然の（？）障害も用意されていて、スタート直後とはいえ一筋縄ではいかないぞ。敵が仕掛けてくるワナは、ダメージこそそれほどでもないが、それが蓄積すると先へ進むのが難しくなってくる。ここでは、そんな仕掛けの一部を紹介。また、ゲット・イン技が、謎解きに役立つという一例も挙げているので、よく覚えておこう。

敵が仕掛けるワナに注意!!



▶ムサシが進んで行くと、道の脇から絶妙のタイミングで丸太を倒してくるヤツもいるのだ。



▲ル・コアール兵が転がしてくる丸太。敵やほかのことに気を取られていると、ジャンプするタイミングを逃してしまう。



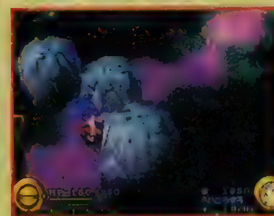


▶丸太の向こう側には、銃を乱射しているル・コアール兵が2人もいるけど……。

◀まわりのモノを利用するということも、大事なポイントになってくるのかも。闇雲に戦わず、いろいろと考えてみよう。

基本のアクションを使いこなすのだ!

▼大きな岩が、ムサシの前方をふさいでいる。そんなときは、迷わず押してみよう。ムサシは意外と力持ちみたい。



ゲット・イン技で先へ進める!!

ムサシが先に進めないように、川にかかっていた橋を上げてしまったル・コアール軍。ここでいよいよゲット・イン技の出番だ。銃兵からガンもどきをゲット・インして、川の向こうに立っている丸太を撃ってみよう。



▶ゲット・インしたガンもどきで丸太を撃つと……。



▲丸太が倒れて川に橋がかかる。ここを越えれば、もうすぐらせんの塔だ。

戦士像を破壊し いよいよ らせんの塔へ



◀森の出口には戦士像があって、らせんの塔への道をふさいでいる。雷光丸で攻撃すれば、破壊することができるぞ。

基本アクション

ムサシのさまざまなアクションを一挙に紹介。これらのアクションをうまく使いこなさなければ、数々の困難を乗り越えることはできないぞ！

走る✚

✚キーを押すことで、ムサシはフィールドを縦横無尽に走りまわる。同じ方向を押し続けることでダッシュするぞ！



◀ダッシュ状態になると、足元から砂煙が巻き上がる。

ジャンプⓧ

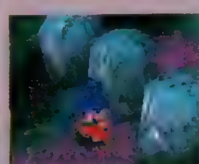
"走る"と並んで、もっとも基本的なアクションの1つ。ジャンプの飛距離なども考えて、タイミングよくⓧボタン。



◀段差を登ったり、溝を飛び越えたりと、いろんな場面で使う。

押す✚

動かしたいものの前に立ち、その方向に✚キーを押すことで、障害物を動かすことができる。ただし、何でも動かせるわけじゃない。



◀大きな岩だって、ラクラク押せる。

持ち上げる▢、△

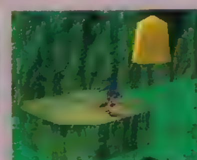
持ち上げたい物の方向に✚キーを押しながら、▢か△を押す。フィールドの謎解きに使う以外に、敵キャラを持ち上げられるぞ。



◀とにかくいろんな物を持ち上げてみよう。

投げる▢、△

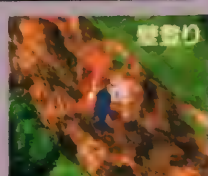
物を持ち上げた状態で▢か△を押すと、その物を投げることが可能。▢を押すと前に、△を押すと真上に投げ分けられる。



◀敵を投げることでもダメージを与えられる。

ほかにもこんなアクションが

ここに紹介したアクション以外にも、壁登りや2段ジャンプなどのアクションが用意されている。ただし、これらのアクションは最初から使えるわけではなく、ある武具を入手して、装備しなければ使うことができないのだ。



▲2本の剣を突き立てて、壁を登っていくムサシ。

2段ジャンプ



▲ジャンプ中にもう1度ⓧボタンを押すことで、2段ジャンプをすることが可能。



らせんの塔

伝説の英雄「武蔵」が使った光の剣レイガンドが納められている、らせんの塔……。しかし、ようやく目的地にたどり着いたムサシの前に出現したのは、塔ではなく遺跡のような建物だった。

4体の戦士像を破壊

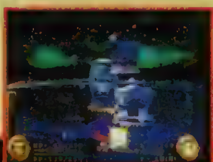
塔(?)の外周には4体の戦士像が立っていて、ムサシがヤクイニック城でもらった手紙には、この像を破壊しろと書かれている。さっそく雷光丸で破壊してみよう。



◀戦士像を破壊するときに注意が必要なのが、中央の石像からの攻撃。光線自体は平気でも…



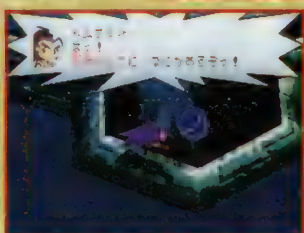
▶しばらくすると、光線が当たった地面が爆発する。1カ所に立ち止まっていると危険だぞ。



▶まずは雷光丸で戦士像を破壊してみよう。



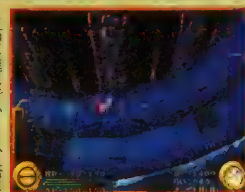
▲雷光丸の連続攻撃で戦士像を破壊。何度か攻撃を当てないと、壊せないのだ。



◀地面に紋章のようなものを発見。塔に関係するものなのかな?

らせんの塔を上れ!

地響きとともに出現した塔。この塔にはらせん状のスロープがついていて、中に入るにはまずこのスロープを上らなければならない。スロープでは、巨大な石の車輪やトゲつきの石柱が転がるワナが待っているぞ。



▶右に進んでいくと、塔に上るためのスロープがある。



◀スロープの途中にも、侵入者を防ぐためのワナが。



▶石の車輪は左右にかわし、トゲつきの石柱はジャンプでクリアしよう。

スロープを上って…



塔の中へ

▲スロープの一番上まで上れば、塔の中に入ることができる。塔の中にはどんな危険が!?

ゲット・イン

戦闘や謎解きなど、「武蔵伝」になくてはならないゲット・イン技。敵との戦闘をラクにしたり、フィールド上の謎解きに使うなど、さまざまな技が用意されていて、その場の状況に応じて技を使い分けることが必要だ。ここでは、技をゲット・インする方法と、その使い方を詳しく紹介しよう。

ゲット・イン技の使いかた

ゲット・イン技には、任意発動技と自動発動技の2種類がある。このうち任意発動技は、BPがある限り◎ボタンで何度でも使うことが可能だ。自動発動技は、入手した瞬間に発動し、一定時間で効果がなくなるのだ。



◀BPがある限り、何度でも使える任意発動技。便利だけど使いすぎには注意しよう。

ゲット・インの仕方

▼まずはR1ボタンでゲージを満タンまで溜める。





▲◻ボタンを押すと、雷光丸を敵に投げつけるぞ!

▼敵に命中したら、ゲージがいっぱいになるまで◻を連打。



ゲット・イン成功!

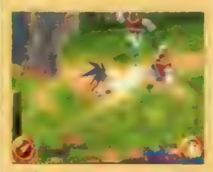


▲時間内にゲージをいっぱいにできれば、敵が雷光丸に吸い込まれてゲット・イン成功!

ゲット・イン技の数々

ガンもどき

気合弾を手のひらから連射する技。1発の威力は小さいけど、敵を足止めすることができる。丸太を倒して川に橋をかけるなど、意外な使いかたもある。



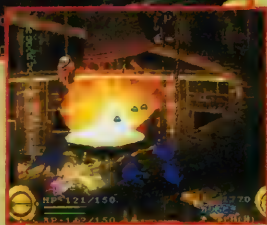
▲◎ボタンを押し続けると連射が可能だ。



▲攻撃以外にも謎解きなどで、役に立つ技だぞ。

らせんの塔 内部

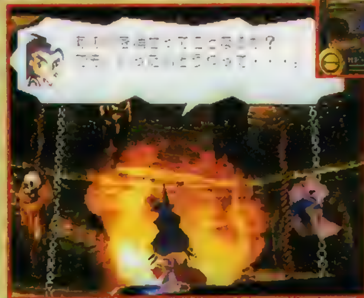




▲らせん状のスロープをル・コアール兵が駆け下りてくる。引きつけてやっつけよう。

▶コウモリみたいなスフィアバットは、ガンもどきで倒すとラク！

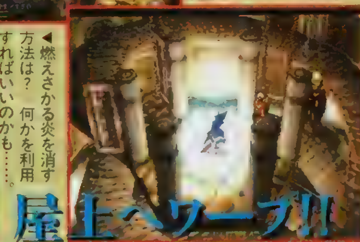
らせんの塔内部には、すでにル・コアールの兵士たちが侵入していた。ムサシはル・コアールの兵士たちと戦いながら、塔内部のスロープを上っていくことになる。そして、この塔の内部には、問題がもう1つ。塔の屋上への扉を開くには、塔の中央で燃えさかる炎を消さなくてはならないのだが、はたしてその方法は？



◀燃えさかる炎を消す方法は？ 何かを利用すればいいのかも……。



◀うまく炎を消すことができれば、屋上へ行くための扉が開かれる。



▼スロープの上の扉を開けて、中にある魔方陣に乗れば屋上へワープできる。

らせんの塔 屋上

いよいよレイガンドの待つ屋上へ。ここにもル・コアール兵が待ち伏せているけど、こんなヤツラは無視して、早くレイガンドを入手してしまおう……と言いたいところだけど、レイガンドは塔の中央部にある石像から放射されるバリアに守られている。手前のプレートに乗ると、その瞬間はバリアが消えるんだけど、それでは入手はできない。近くのル・コアール兵をうまく利用するしか方法はなさそうだけど、何か役立つような技はなかったかな？



▲レイガンドは石像のバリアに護られている。どうすれば取ることができるのか？



◀レイガンドの手前にあるプレートに乗ると……。



▶バリアが消える。なにか乗せる物があれば……。

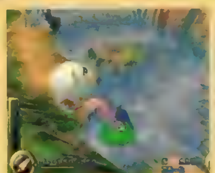


▶見事、レイガンドをゲット！ さあ城に帰ろう。

レイガンドをゲット!!

スモール

手の先から敵を小さくしてしまう呪文を発射できるようになるゲット・イン技。小さくした敵は、ジャンプで踏んづけるだけで倒すことができるぞ。スモールを使わなければ倒すことができない巨大な敵も登場する。



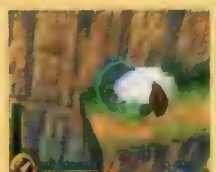
◀こんなに大きくて強そうな敵が出現しても……。



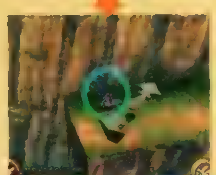
◀スモールで小さくしてしまえば簡単に倒せるのだ。

すっきりミント

ゲット・インした瞬間に効果が現れる自動発動技の1つ。この技が効いている間は眠気が0%になるだけでなく、ムサシを眠らせる胞子攻撃も無効になる。効果が切れたあとも、少しだけ眠気が回復しているオマケつき。



◀ムサシを眠らせる胞子攻撃もへっちゃら！



◀眠らずに敵を倒すことができるぞ。

ホッピング

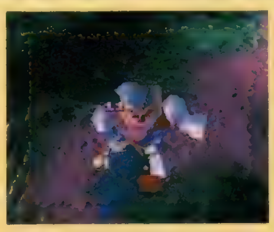
イバラ地帯をダメージなしで移動することができる技。ただし使用中、ムサシは攻撃不可能になってしまう。また、敵の攻撃を受けると、その場で効果が切れてしまうので、近くの敵を倒してからゲット・イン。



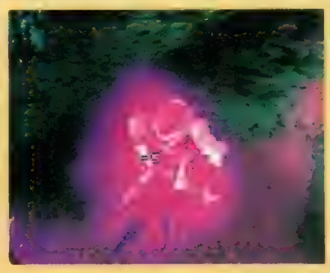
▲雷光丸をホッピングにして、ピョンピョンと移動。

あまいかおり

ムサシが花のような甘い香りに包まれて、その香りを嗅いだ敵は攻撃力が半減してしまう。体力を温存したいときにあるとうれしいゲット・イン技だ。ムサシのまわりを飛びまわるチョウもかわいい。



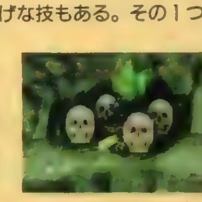
▲通常、このぐらいのダメージを受ける攻撃も"あまいかおり"があれば…。



◀半分のダメージで済む。上手に使ってHPを温存しよう。

どくどく

ゲット・イン技には、デメリットしか感じないような怪しげな技もある。その1つが"どくどく"。その名のとおり、ムサシが毒の状態になり、頭のまわりをドクロが飛びまわる。行動も鈍くなってしまうぞ。



▲ムサシのうつろな目が、イヤーンなカンジ。



らせんの塔〜ヤクイニック城

らせんの塔屋上の謎を解き、ついに念願のレイガンドを手に入れたムサシ!! しかし、ホッと息をつくヒマもなく、新たな危機がムサシの身に降りかかる……。ムサシを襲う、第2、第3の危機を紹介しよう。

襲いくる石像の恐怖!!

ムサシがレイガンドを手に入れると、らせんの塔に異変が!! 塔の中央部にあった石像が動きはじめ、ムサシを押しつぶそうと転がってくるのだ。塔の壁を駆け下り、ヤクイニック城までノンストップで逃げ切れるか!?



▶らせんの塔が振動し、ムサシの足場が崩れたかと思うと……。



▶巨大な石像が、後を追うように転がり落ちてくる。



◀ムサシの「ジャンプ」の声にあわせて、塔の壁の段差を乗り越えていこう。



▲塔の下に到着。でもヤクイニック城にたどりつくまでは油断することはできない。



▲森の中を爆走するムサシ。障害物を、ジャンプや左右への移動でかわしながら逃げろ！



▼ヤクイニック城の城門をくぐれば、もう石像が追いかけてくることはない。



ゴールイン!!

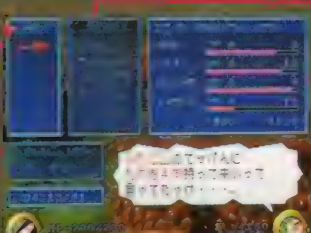
▲ようやくヤクイニック城に到着。お城の門は壊れてしまったけど……。

追りくる石像から逃げろ!!

成長

『武蔵伝』の成長は、通常のＲＰＧとは違い、各パラメータがそれぞれ別の行動によって成長する。ここではサブ画面の見かたと成長の条件をおさらいしておこう。

サブ画面の見方



レイガンド
装備する五輪の書を切り替える。装備中の五輪の書は赤く表示される。

コマンドメニュー
アイテムを使用したり、修得した必殺技の確認やオプションの変更などをすることができる。

レベル表示
称号、ちから、こころ、らいこう丸、レイガンドのそれぞれのレベルを確認することができる。

吹き出し
ムサシのひとりごとを表示。その時点でやらなければならないことを、確認することができる。

救助リスト
ピンチョフィールドから助け出さなければならない人たちの名前を確認できる。

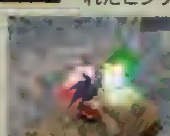
各パラメータの成長

HP
ミンクーと呼ばれる動物を投げると、チョウジュベリーというアイテムを落とす。これを取ると25ポイントずつ成長する。



◀ミンクーは見つけるのに苦労するぞ。

BP
ヤクイニック城の人々が捕らわれたピンチョフィールドを、レイガンドで破壊することで、５ポイントずつ増えていく。



◀城の人たちも救出できて、一石二鳥!!

ちから
敵を倒すことによって成長。ムサシの攻撃力がアップしていくぞ。



こころ
ムサシの守備力を表すパラメータ。歩くことによって成長していく。



らいこう丸
雷光丸で敵を攻撃することで成長。雷光丸の斬れ味が鋭くなり、攻撃力が増す。

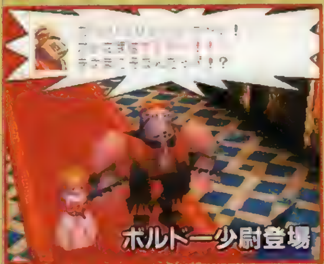


レイガンド
レイガンドで敵を攻撃することで成長。レイガンドの威力が増していく。



称　号
ちから、こころ、らいこう丸、レイガンドの４つのレベルの平均によって、ムサシの称号が変化していく。

ヤクイニック城に到着! しかし…



▲ヤクイニック城でムサシを待っていたのは、ル・コアールのボルドー少尉。

フィーレ姫との約束通り、無事にレイガンドをヤクイニック城に持ち帰ったムサシ。しかし、そこでムサシを待っていたのは、ル・コアール帝国軍の指揮官の１人、ボルドー少尉だった。

フィーレ姫を人質にとり、レイガンドの引き渡しを要求するボルドーの卑劣さに、ムサシは怒りを爆発させるが……。



▲フィーレ姫を人質にとり、レイガンドを渡せと要求してくる。



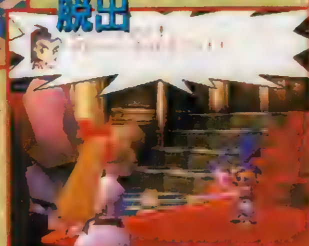


▲ムサシがボルドーに斬りかかろうとすると、ボルドーはワープで逃げて……。



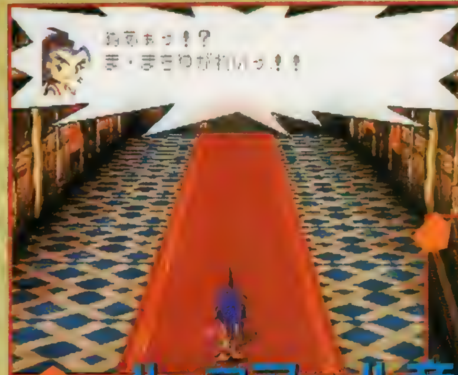
▲炎のワナにムサシを閉じ込めてしまう。このワナからは、どうすれば脱出することができるのだろうか？





▶フィーレ姫の助言もあり、ムサシはレイガンド回転斬りを使って、無事に炎のワナからの脱出に成功。

▼しかし、ボルドーに姫を連れ去られてしまった。さらにル・コアールの秘密兵器スチーム・ナイトが出現する。







ル・コアール帝国の秘密兵器登場!!



はたして ムサシの運命は!?

バトルアクション

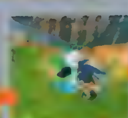
アクション性が高い『武蔵伝』では、戦闘時のアクションのバリエーションも豊富。ここでは、その中から剣を使ったアクションを紹介するぞ。

雷光丸の４段攻撃(□)

□ボタンで、雷光丸での攻撃が可能。敵に連続で攻撃をヒットさせることで、最高４回までの連続攻撃が可能なのだ。



▶まずは１段目がヒット。



▲敵に反撃の間を与えないように…。

▼２段、３段と連続攻撃をしていこう。



▲最後は縦回転斬りでフィニッシュだ！

レイガンド(△)

△ボタンを押すことで、巨大なレイガンドを振り下ろして敵を攻撃する。雷光丸での攻撃に比べてスピードでは劣っているものの、一撃の破壊力はこちらの方が優っている。



▲巨大なレイガンドを頭の上から振り下ろして敵を攻撃。

防御(R1)

R1ボタンを押すと、雷光丸をかまえて正面からの攻撃を防御することができる。飛び道具を持つ敵に接近したいときに便利だ。防御中は、ムサシの向きは固定のまま、ゆっくり移動する。



▲銃兵の攻撃も、防御しながらならば怖くはないぞ。

必 殺 技　さまざまな剣の技を使いこなそう!

レイガンド回転斬り(R1➡△)

レイガンドを入手すると使えるようになる必殺技。グルリと１回転して、ムサシのまわりにいる敵すべてにダメージを与えることができる。



▲まずは、R1ボタンを押しながら、画面左のゲージをいっぱいまで溜める。



▲その状態で△ボタンを押すと、レイガンド回転斬りを使うことができるぞ。

その他にもいろいろな必殺技がある

十文字斬り



◀雷光丸とレイガンドで、敵を十文字に斬りつける２段攻撃技。



▶攻撃で吹き飛んだ敵を追ってジャンプし、空中で追い打ち攻撃する。

まきわりダイナマイト

ワールド

WORLD

冒険の拠点、そして立ちはだかる敵キャラを紹介!

今までに紹介してきた内容を中心に、村や城の施設や個性的なキャラクターたちを、もう1度紹介。プレイ前に知っておきたい予備知識を、おさらいしておこう。

冒険の拠点 アミヤクイ村

長く険しい戦いを乗り切るべく村の施設を利用しよう

ヤクイニック城の城下にある小さな村。ここを拠点に周囲の森や遺跡、迷宮などを探索していくことになるぞ。少々さびれてはいるものの、村にはいくつもの店が軒を連ねていて、冒険に役立つアイテムなどを購入することができる。村から出るときは、そこでしっかり準備を整えておこう。また村の人々が集う酒場もあり、そこでは大事な情報が聞けることも！　頻繁に足を運んでみるベシ。



村長オサメル

真面目で温厚な性格の村長さん。村人からの信頼も厚いようだ。





▲村の中でＬ２、またはＲ２ボタンを押すと視点を回転させることが可能。建物の影にキャラが隠れた場合は使ってみよう。

隅々まで歩き回り、村人たちの話をチェックだ

村人たちの話は時刻によって変化したり、さらに最初は挨拶だけだったのに、顔なじみになるにつれ秘密のウワサ話を聞かせてくれたりと、状況に応じて刻々と変化するようだぞ。１度話したからといって油断してると、大事な情報を聞き逃すこともありそう。同じ人に対して何度か話しかけてみよう。









▲昼は外で農作業などをしている人が多いので絶好のチャンス！　次々と話しかけていこう。

◀もちろん昼と夜では挨拶も違う。特定の時間帯にしか、聞けないような情報もあったりして……。

◀ドアの前に立って○ボタンを押すと、ドアをノックする。家の中に人がいれば出てきてくれる。

子どもたちの情報網もあなどるな

住人たちの中でも特に強烈な存在感を発揮しているのが、雑貨屋の息子テムと宿屋の娘ミントだ。遊び盛りの子どもたちだけあって冒険も大好きみたいだぞ。やんちゃな子どもたちって、意外な抜け道なんかを知っていたり!?　要チェックかも。



◀ちょっと生意気でやんちゃぼうずのテム。頭の鍋は、伝説の英雄の兜のつもりらしいが。



▶明るく元気な女の子のミント。テムとは大の仲良しで、いつも一緒に遊んでいるようだ。



雑貨屋の息子 テム

宿屋の娘 ミント

冒険の下準備はここで！

ショップ&重要施設ガイド

アミヤクイ村にはお店や教会、バーなど7つの施設があるぞ。冒険の合間には、きっと何度も利用することになるはず！ それぞれの特徴をしっかり覚えておこう。

宿屋　HP、BPの回復とデータのセーブが可能



食事&解毒付きのリッチな部屋から仮眠室まで、いろいろな部屋を準備して待っている宿屋。泊まる部屋によって回復効果や料金などが大きく異なるほか、経過する時間も違ってくるぞ。またここではデータのセーブも可能。出発前には必ずセーブしておこう。



◀宿泊やセーブのほかにも、宿泊客から話を聞くこともできるのだ。時間帯によってはダメなときもあるぞ。

▶4種類の部屋の中から選ぶことができる。必要に応じて泊まれるので、とっても便利なのだ。

パン屋　パンを食べるとBPが回復！



ふっくらとした焼きたてのパンを売っているお店。パンを食べるとBP（ピンチョパワー）が回復するぞ。BPは時間の経過とともに減少していくだけに、村を出発するときにはたくさん持って行きたいところ。でもパンやミルクは日持ちしないため、買ってから日数が経ちすぎると腐ってしまうのだ。腐った品物を食べると、逆にダメージを受けてしまうぞ。食べ物を購入するときは最低限にしておくのが良さそうだ。

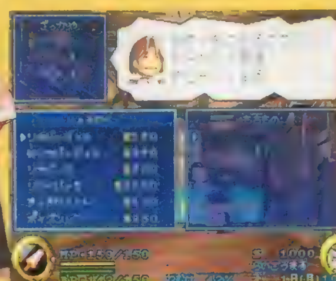


◀看板娘のジャムが、暖かく迎えてくれる。さて今日は何にしようかな。

雑貨屋　いざというときに役立つ品物がギッシリ！



HPやBPを回復したり、眠気や毒を治療するクスリを取り扱っているお店。クスリは腐ったりしないので、出発前には必ず準備しておこう。ただ、さすがに便利なだけあって高価な品物が多め。所持金と相談しながら、必要な分だけ購入しよう。



◀ちょっと高価だけど役立つものばかり。お金をたくさん溜めて、買いに行こう。

教会　毒はここで治療

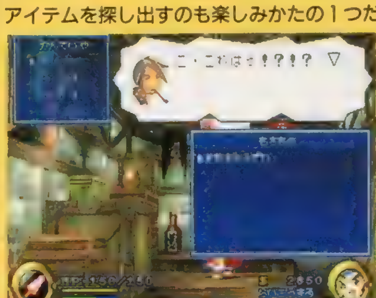
お店の入り口には必ず看板が掲げられているが、さすがに教会には何も付いていない。白い塀と大きな十字架を頼りに探してみよう。教会では毒を治療することができるぞ。毒を受けると少しずつHPが減少し、行動も鈍くなってしまうので、早めに治しに来ること。また、教会の外にある井戸からは、井戸水が入手できる。これは何の役に立つのか？



▲毒の治療のほかには、特にできることはないようだが……。

鑑定屋　未知のアイテムを発見したら！

冒険の途中に効果のわからないアイテムを発見したら、すぐに鑑定屋へ足を運んでみよう。店主のポリーが、バッチリ鑑定してくれるぞ。未知のアイテムを探し出すのも楽しみかたの1つだ。



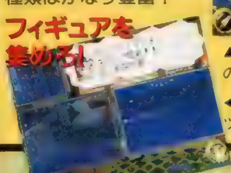
◀おおっ、ポリーの口調が変わった！いきなり貴重アイテムのゲットか!?

フィギュア屋　プレミアものの一品をゲットしちゃおう

城の自室で遊ぶことができるフィギュアを売っている。キャラクターやモンスターなど、種類はかなり豊富！



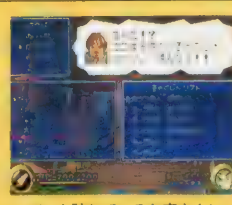
▲安価なものからプレミアものの一品までいろいろ。



◀フィギュア集めもかなりアツイ！ 乞うご期待。

ダクレイズ・バー　思わぬ情報が入手できることも

タンブラーという女性が経営するバーで、村人たちの憩いの場となっているところ。通っていればきっと良い情報が聞けるはず。でも飲み物がとっても高価！



▲バーを訪れているお客さんに話を聞いて回ろう。

チェックポイント　営業時間が限られているお店がある！

時間の流れは村にあるお店にも影響しているぞ。それぞれ営業時間が異なっているため、夜にパンが買えなかったり、昼間にバーに入れなかったりするのだ。それぞれの営業時間を把握し、ムダなく利用していこう。



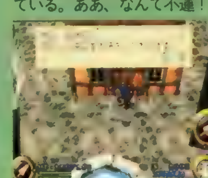
▲バーは夜にしか営業していない。時間を上手く調節して訪れよう。



◀宿屋は年中無休で、しかも24時間営業！ とってもありがたいのだ。

▶ガ～ン。30分前に閉店。あと12時間待たないと利用できない

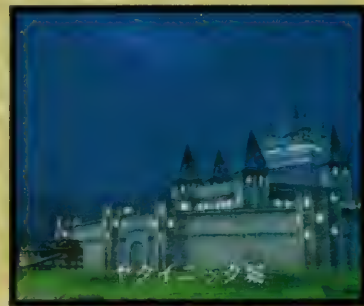
▼お店ごとに定休日も決まっている。ああ、なんて不運！





知識の宝庫 ヤクイニック城

物語が進むにつれ、さらなる知識が手に入るもう1つの拠点



英雄召喚の術によって呼び出されたムサシが、最初に訪れるところ。オープニングから続く戦いをクリアすると、この城とアミヤクイ村の間を自由に行き来できるようになるぞ。城の中には図書室や面会所のほか、ムサシが自由に使える専用の部屋も用意されている。冒険が進むにつれ重要な情報がいくつも入手できるようになるので、何かに行き詰まったら足を運んでみること。きっと道が開けるはず！

ヤクイニック国のお姫さま フィーレ



英雄召喚の術でムサシを呼び寄せた王国のお姫さま。国王夫妻に溺愛されて育ったせいか性格はちょっぴりワガママで、周囲の人が手を焼いて……。



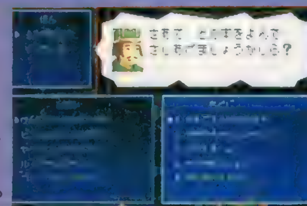
◀英雄召喚の術は王族だけが使用できる秘術のようだ。



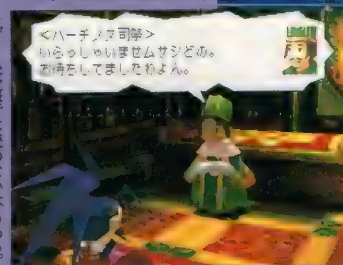
▶姫はル・コアール帝国のボルドーに連れ去られてしまう。

図書室 細かな謎が明かされる！

城の図書室には、王国の歴史や伝説の英雄"武蔵"のことを記した貴重な書物がドッサリ。ここを訪れて司祭のハーチノスに頼めば、それらを読んでもらうことができる。勉強も大事だぞ。



◀いろいろな本が大切に保管されている。どれを読んでもらおうかな〜。



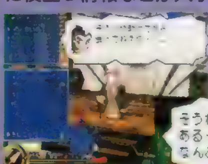
▶ゲーム序盤では読めない本もある。ときどき訪れてみよう。



司祭 ハーチノス

面会所 助けた人々から情報収集

ビンチョフィールドを破壊して救出した人々には、城の面会所で会うことができる。そこで話を聞けば、冒険に役立つ情報などが入手できるぞ。面会所では執事のユッケルや使用人頭のレバンと会話することもできる。情報収集は抜かりなく！



▲面会所は、執事のユッケルが取り仕切っている。ユッケルと話すこともできる。



▶誰か救出したら、さっそく会いに来てみよう。意外なヒントがもらえるかも！



使用人頭 レバン

執事 ユッケル

★新技をゲットだ！

救出した人から得られるのは、何も情報ばかりではない。情報の代わりに特殊な剣術を身につけている人もいるぞ。そういった人たちと面会し、手ほどきを受ければ新しい剣術が使えるようになるのだ。ここにもパワーアップの要素があるので忘れないように！





▲▶剣術の指南を受ければ新技がゲットできる。こちらもウレシイのだ。

自室 くつろぎのひとときを！

自室にはふかふかのベッドが用意されていて、グッスリ眠ることができるぞ。村の宿屋では料金を払わなければならないが、ここは無料！ それにHPとBPが最大まで回復できるので、ぜひ活用したいところ。また、ここでは村のフィギュア屋で購入した自慢のコレクションで遊ぶこともできる。フィギュアは、敵のザコやボス、それにモンスターがモデルになっているものもあり、種類はかなり豊富！ 全部集められるかな？



▲広々とした室内には、ベッドや家具などが置かれている。ゆっくり休養しよう。

タダで休める



◀ベッドで幸せそうな寝顔を見せるムサシ。HPとBPが全回復するので、戦いで傷ついたら直行だ。

フィギュアで遊ぼう

▶フィギュアは動かして遊ぶことも可能。コレクションを増やそう。



行く手を阻む敵

ル・コアール帝国

光の剣レイガンドを狙い その魔手を伸ばして 強敵を送り込む!

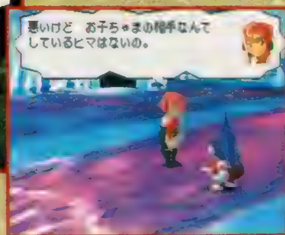


ヤクイニック王国とル・コアール帝国は長きにわたり友好関係にあった。だが突如ル・コアール帝国の態度が急変! ヤクイニック王国に軍を進めてきたのだ。その目的は、どうやらヤクイニック城の近くにそびえ立つ、らせんの塔。そして、そこに眠る光の剣レイガンドのようだ。なぜ、かつて闇の魔王を封じたという伝説の残る光の剣を欲しがるのか? その目的は、いまだ明かされていない……。





▲不気味にほほえむテキーラ。歴史的瞬間とは、何を企んでいるのだろう?



▼ムサシを子ども扱いするブランディ大尉。敵に回すのは惜しい美形キャラなので、できれば戦いたくはないが…。

総統テキーラ

顔には不気味な化粧(?)をほどこし、体を黒い装束で包むル・コアール帝国の皇帝。4人の忠実な部下たちを引き連れ、ムサシの前に立ちはだかってくる。目的のためなら手段を選ばないようで、現にヤクイニック城を襲撃した帝国のボルドー少尉がフィーレ姫を連れ去ってる。これは総統の命令だろう。その野望とは。そして真の狙いとは……?



ウォッカ大佐

総統の右腕として暗躍している人物。常に冷静沈着でスキがない。



ボルドー少尉

帝国機械兵軍団を率いるル・コアール軍の少尉。かなりズル賢い性格。



リキュール中尉

ブランディの妹でいわゆる"くのいち"。情報関係の任務を担当している。



ブランディ大尉

同じく"くのいち"でスパイ活動を得意としている。気が強く、自信家。

BOSSとして登場する巨大戦闘兵

ル・コアール帝国蒸気機関兵

スチーム・ナイト


◀蒸気機関で起動する巨大戦闘メカ。絶大な破壊力を持つ鉄球の一撃には要注意!

クレストガーディアン

スカル=ピオン


◀大きなシッポと鋭い爪を持つ巨大モンスター。口から吐き出されるブレス攻撃に気をつけろ。

クレストガーディアン

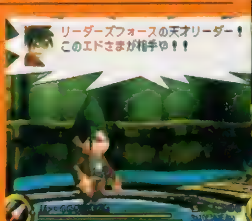
レリクスキーパー


◀遺跡の番人で、異様な風貌が特徴。炎を生き物のように操り、攻撃を仕掛けてくる!

謎に包まれた盗賊集団

リーダーズフォース

自分こそリーダーだ! と、メンバーの誰もが言い張っている、ちょっと変わった盗賊集団。ムサシの行く手を阻む、もう1つの敵だ。神出鬼没で、その活動や目的など、すべてが謎に包まれている。どんな場面で登場するのか楽しみだ。





▲大きな耳とシッポ(本物?)を持つ女の子。"女"を武器に戦うらしいが……。

◀小柄な体と素早い動きが特徴のエド。自称、天才リーダーの実力やいかに!





発売直前特集

運命の7.30 あなたはきっと目撃する……。

発売も近づき人気も急上昇の「SO2nd」。独特なストーリー展開や斬新なゲームシステムなど、その魅力を徹底チェック！

スターオーシャン セカンドストーリー

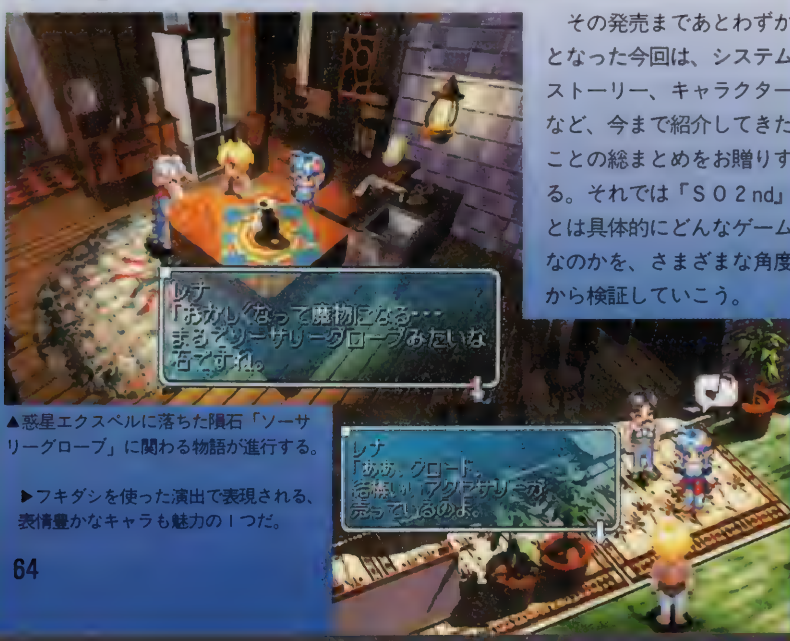
STAR OCEAN™ THE SECOND STORY

2人の主人公が織りなす無限大ストーリー

スターオーシャン セカンドストーリー	
7/30 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶エニックス
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

「SO2nd」の物語は、舞台である惑星エクスペルで、2人の主人公クロードとレナが不思議な運命によって出会うところから始まる冒険記だ。最初に選ぶ主人公によって違うストーリー展開が楽しめるダブルヒーローシステムもさることながら、進化したスキルシステムやプライベートアクションなど、ゲーム性が広がる魅力的な要素がたっぷり詰め込まれたRPGに仕上がっている。

その発売まであとわずかとなった今回は、システム、ストーリー、キャラクターなど、今まで紹介してきたことの総まとめをお贈りする。それでは「SO2nd」とは具体的にどんなゲームなのかを、さまざまな角度から検証していこう。



▲惑星エクスペルに落ちた隕石「ソーサリーグローブ」に関わる物語が進行する。

▶フキダシを使った演出で表現される、表情豊かなキャラも魅力の1つだ。

当選者発表 DPS Vol.76 夏の2大RPG先行予約プレゼント

電撃PS76号（6 12売り）で募集した「SO2nd」の先行予約プレゼントの当選者を発表します。商品の発送は、7月31日前後。それまで、当選者の皆様は首を長くしてお待ち下さい。

笠原慎一（北海道）
野沢千春（青森県）
大竹李加（岩手県）
工藤俊輔（岩手県）
河口勇真（秋田県）
岡部瑶子（秋田県）
福岡大介（福島県）
臼井勉（栃木県）
大内恵久美（茨城県）
定方久修（群馬県）
浅見若奈（埼玉県）
二階堂裕二（埼玉県）
岡田忠之（東京都）
榊原淳（東京都）
須山萌（千葉県）
三枝英樹（千葉県）
小川奈々（千葉県）
波木井美紗（神奈川県）
望月るみ（静岡県）
佐野智香（静岡県）
古郡宏和（静岡県）
水野理恵（富山県）
今井克明（岐阜県）
川崎和也（福井県）
神津大輔（奈良県）
藤見尚久（大阪府）
梅瀬悠樹（大阪府）
楠瀬明男（兵庫県）
空田康治（広島県）
高橋愛子（広島県）
平佐有梨枝（広島県）
酒田慎也（鳥取県）
丸山美樹（島根県）
本山卓（島根県）
青木千幸子（山口県）
宮本潤（高知県）
奥切千恵（愛媛県）
日野景介（愛媛県）
松藤勝治（福岡県）
新里隆（福岡県）
伊藤優太（長崎県）
永田茉莉与（長崎県）
永尾亜由美（長崎県）
角田亜澄（長崎県）
酒井京子（大分県）
馬場誓悟（佐賀県）
大木智代（宮崎県）
津崎航（熊本県）
小山司（熊本県）
仲白保竹志（沖縄県）

基本システム

遊びやすさを前提に作られた『SO2nd』の基本システム。美しく描かれた街の情景やフルポリゴンで作られたフィールド画面など、前作を遥かに凌駕する内容になっているにもかかわらず、シンプルかつ快適に操作できるようになっている。

ストレスを感じさせないシステムと操作性

迫力の〝フル・モーション・バトル〟を始め、新要素＆新システムのたっぷり詰まった「ＳＯ２ｎｄ」。しかし、キャラの操作などのゲームシステムは、従来のＲＰＧに見られるようなオーソドックスなものを採用している。そのため、前作をプレイしたことのない人でも、何の違和感もなく「ＳＯ２ｎｄ」の世界を堪能することができるぞ！



◀「次はどこへ行くんだっけ？」と目的を忘れがちの人でも安心の親切設計。

✕ダッシュ

✕ボタンを押しながら✚キーを入れることによって、ダッシュすることができる。アナコンを使えば、✕ボタンを押さなくてもダッシュで移動できるのだ！


▲歩く速度はちょっと遅め。アナコンを使えば、より快適にプレイできる!?

街・ダンジョン

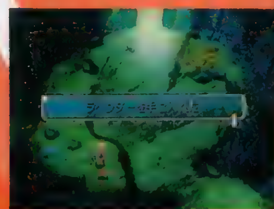
街やダンジョンなどでは、プリレンダーＣＧで描かれた背景に２Ｄのキャラを乗せる、という技術が使われている。場所によってアングルが固定されているので視点変更はできないが、拡大・縮小するキャラにより遠近感を表現しているのだ。移動するキャラは違和感なく背景ＣＧと融合しているぞ。


▲緻密に描き込まれたＣＧと２Ｄキャラが違和感なく融合しているのだ。

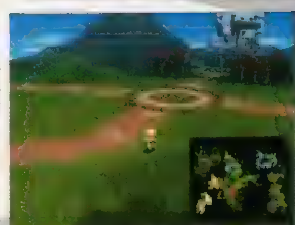
○話す・調べる

人との会話や宝箱の開閉などは、キャラを対象に向かわせて◎ボタンだ。選択肢に答えるときにも使う。


▲人と話して情報収集するのは、ＲＰＧの基本中の基本だね。


◀ダンジョンの宝箱は１つも残さずゲットしちゃおう。

START 全体マップ


▶３Ｄで移動していくため、マップの表示は不可欠だ。

フィールド移動中にスタートボタンを押すと、画面右下にマップが表示される。エクスペル全景がわかるワールドマップと、現在位置の周りが拡大する周辺マップの２つを見ることができる。

△キャンプメニュー

どの場所でも△ボタンを押せば、キャンプメニューを呼び出すことができる。メニューウインドウには８つのコマンドがあるぞ。


▲ゲームの骨組みとなる部分が集約されているシステムメニューだぞ。

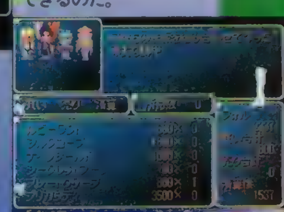
フィールド

フィールドはフルポリゴンで、クォータービューに近い３Ｄの視点で表現されている。ＬＲボタンにより360゜回転できるので、好きな方向に歩き回ることができる。また、地形の高低に合わせてカメラアングルも微妙に上下するのだ。


▲分かれ道では立て札が立っているぞ。これで迷うことはないはず。

便利な機能でより遊びやすく!!


◀新しく入手した装備品を自動的に装備するイクイップウィザード。


▼ショップでは、まとめ買いやまとめ売りができるのだ。

ＲＰＧに欠かせない買い物や装備関連のシステムは、使いやすさを優先した便利な機能が盛り込まれていてとっても親切だ。

戦闘システム

『SO2nd』の戦闘システムは、簡単操作でスピーディーなバトルシーンが味わえるFRB（フルモーション・リアル・バトル）。立体的な戦闘フィールドをキャラが縦横無尽に動き回る、喋りまくりの爽快バトルが繰り広げられるのだ。

自由度の高いリアルタイムバトル!!

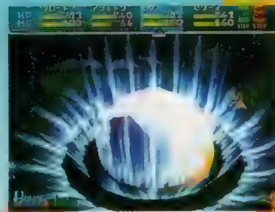
戦闘画面は、奥行きと高さが盛り込まれたフルポリゴン3次元空間。プレイヤーが操作するキャラは基本的に1人で、それ以外はＡＩで自動的に戦ってくれるのだ。戦闘中はコントローラのボタンを使ってさまざまな指示を出すことができるぞ。



▲セリフを喋りまくる戦闘シーン。派手なのは目に見える画面だけじゃないのだ。



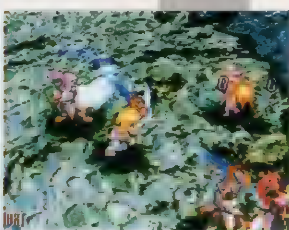
▲戦闘はリアルタイムに進行する。敵も味方も入り乱れて戦うさまは痛快！



▶呪紋シーンのエフェクトも派手に演出してくれる。

✚（◎+✚）自由移動

戦闘中、操作しているキャラをバトルフィールド内で自由に動かすことができる。これによってＡ・ＲＰＧのような戦闘も楽しめるのだ。敵の背後に回り込んだりピンチに陥っている仲間のところへ加勢に行ったり、自由移動の使い方はプレイヤーしだい。



○通常攻撃

装備している武器で攻撃する。✚キーで攻撃する相手を決めるマニュアル設定と、◎ボタンだけでもっとも近い敵にオートロックオンするフルオート設定がある。





×キャラセレクト

プレイヤーが操作するキャラを好きなように変更するコマンド。ＡＩで行動しているキャラに対して細かい命令を出したい場合に必要だ。戦況に応じて臨機応変に活用していこう。ちなみに、操作キャラを変更すると、今まで操っていたキャラはＡＩに切り替わるぞ。



△サークルコマンド

そのとき操作しているキャラの戦闘メニューを呼び出す。コマンドは、呪紋を使用する「マジック」、アイテムを使用する「アイテム」、ＡＩの作戦を変更する「タクティクス」、戦闘を離脱する「エスケープ」の4つだ。キャラによっては使えないコマンドもあるぞ。

LR 必殺技

必殺技を使用する、戦士系キャラのみのコマンド。あらかじめキャンプメニューの特技画面で、Ｌ1とＲ1の2つのボタンに戦闘中に使用する必殺技を設定しておくことが必要だ。

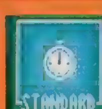


バトルスタイルは自由自在!!

このゲームでは、プレイヤーのスタイルに合わせて戦闘モードが選べる。好みに合わせてモードを選ぼう。

3つの戦闘モード

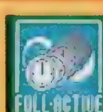
ゲームスタート時には、この3つの戦闘モードから選択できる。



スタンダード：ボタンを押すだけで敵の選択、攻撃が自動的に行われるモード。一応自由移動もできる。初心者におすすめのモードだ。



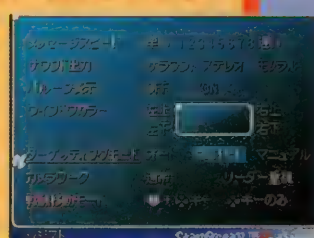
セミアクティブ：プレイヤーが自由に攻撃する敵を選択できるようになる。それ以外は、スタンダードと同じ要領で戦えるぞ。



フルアクティブ：✚キーだけで自由移動が可能。ただし、ターゲティングは自由にできない。近くにいる敵を攻撃するようになる。

レジストで細かく設定できる!

ゲーム中では細かく戦闘設定を変更することが可能。キャンプメニューのレジスト画面で、ターゲティング、カメラワーク、自由移動の3つを好きなように設定変更することができるのだ。



▲いろいろと試して自分の戦闘スタイルを見つけよう。

特　技

戦闘を有利に導いてくれるのが特技の数々。これには必殺技と呪紋があり、どちらもレベルアップによって覚えていき、ＭＰを消費することで効果を発揮するものだ。また、使用することに熟練度が上がっていき、その効果もアップしていくぞ。



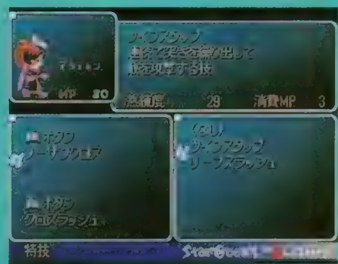
▶戦闘での経験を積むことで新しい特技を覚えるのだ。



▲レナやセリーヌは呪紋が特技になるぞ。

必殺技　戦士系キャラが繰り出す特殊攻撃

必殺技は、剣術や武術を得意とするキャラが覚える特技。キャンプメニューの特技画面でＬ１かＲ１に割り振っておき、戦闘中にボタンを押すことで使用できるのだ。



▲戦闘中に使用できる必殺技は２つなので、消費ＭＰや効果を考えて設定しよう。

レンジによって技が変化！

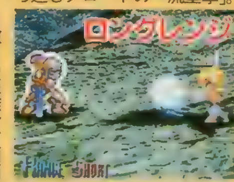
戦闘画面左下の「レンジ〔Range〕」は、必殺技の効果範囲を示している。必殺技には１つで２種類の効果が発揮されるものがあり、ターゲットとの距離によってショートとロングでは同じ技でも効果が異なるのだ。



◀敵との距離で、画面左下のレンジが変わるのだ。



▲高速の拳撃を連続で敵に打ち込むクロードの「流星掌」。



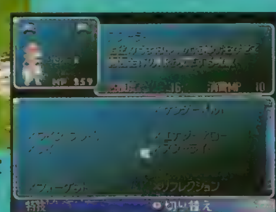
▲ロングでは、拳から波動を発する「気功掌」に変化。

呪　紋　魔法系キャラが使用する特殊能力

紋章術などを扱うキャラが覚える特技が呪紋だ。これには攻撃系と回復系があり、キャラによって使用できる呪紋は異なる。ＡＩキャラは作戦に従って自動的に使うので、使わせたくない呪紋は使用不可に設定することもできるぞ。



▲花のようなエフェクトがかかって呪紋が発動する。



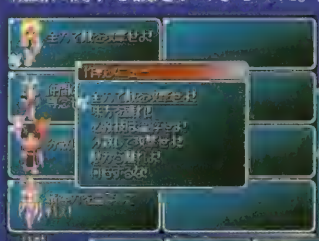
▶使用不可の設定は、ＭＰを温存したいときに便利。

▶攻撃呪紋には、敵単体に発するものと敵全体を攻撃するものがあるぞ。

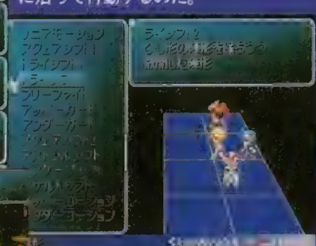


戦術設定は勝利への第１歩

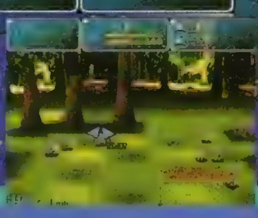
戦闘で勝利を収めるには、戦闘前の準備が大切。そのときの状況や仲間の状態に応じて、キャンプメニューの戦術画面では戦闘に関する設定ができるのだ。ＡＩキャラの行動方針を決める「作戦」やパーティの並び順を変更する「入れ換え」、戦闘開始時のフォーメーションを選択する「隊形」など、どれも重要だぞ。



◀ＡＩキャラはこの画面で決めた作戦に沿って行動するのだ。



▲フォーメーションは13種類もあるぞ。パーティの構成や状況に応じていろいろと変更してみよう。



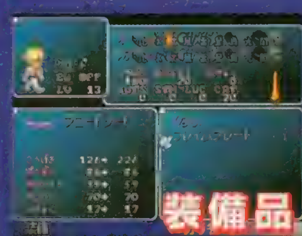
▶戦闘開始時から、設定した戦術が影響する。

属性の概念が存在するのだ！

このゲームには10種類の属性が存在し、これは戦闘に深く関わっている。呪紋はもちろん、装備品にも属性が付加されたものがあるのだ。モンスターそれぞれには弱点があるので、属性のことを考えて効果的に戦おう。



▲アイテム「スペクタクルズ」を敵に使用すると弱点がわかるのだ。



▲ショップ画面やキャンプメニュー内では、武器や防具の属性を確認することができるぞ。



◀敵の属性によって与えるダメージが違ってくる。

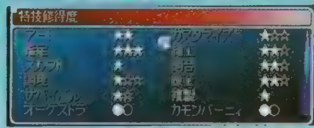
スキルシステム

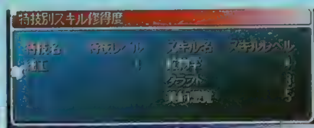
スキルシステムは、このゲームの特徴的な要素。これを覚えることによって、冒険に役立ついろいろなことができるようになるのだ。ゲームの幅がグッと広がるぞ。

楽しさがさらに広がる特殊技能

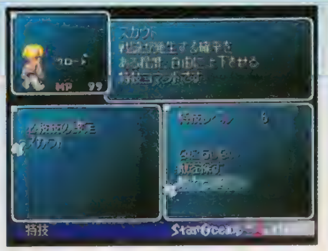
スキルとは、いわゆる特殊能力や技能のようなもの。スキルギルドと呼ばれる店でスキルを買い、ＳＰ（スキルポイント）を消費することによって身に付けていくのだ。スキルを覚えることで得られる利点は２つあるぞ。

▼特技コマンドを覚えるためのスキルの数は、特技修得度を見ればわかるぞ。





▲スキルレベルとともに特技レベルも上がり、特技コマンドの成功率もアップ！



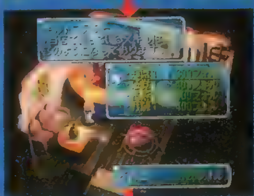
▲特技コマンドは、特技画面かアイテムクリエーションで実行できる。

スキルの学びかた



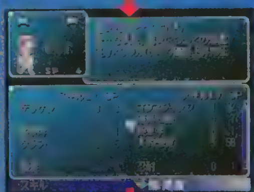
レベルアップで得るSPをためておく

スキルを覚えるにはＳＰが必要。これはレベルアップ時に獲得できる。



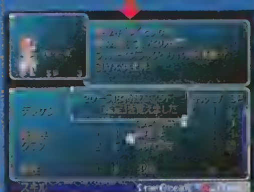
スキルギルドでスキルを購入

スキルギルドで知識、感覚、技術、戦闘などに分かれて売っているぞ。



SPを割り振ってスキルを覚える

キャンプメニューのスキル画面で、覚えたいスキルにＳＰを割り振る。



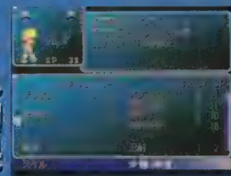
特定の組み合わせで特技コマンド修得!!

特定のスキルを組み合わせて覚えると、特技コマンドが修得できる。

スキルの利点

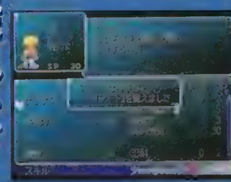
1 ボーナス効果が得られる

スキルによっては、覚えるだけで能力パラメータへの修正値が付くなどのボーナス効果が得られるのだ。



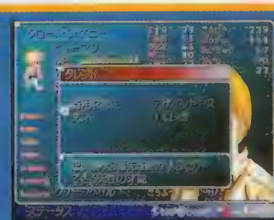
2 特技コマンドを修得できる

アイテムの加工や複製、鑑定など、幅広く冒険を助けてくれる特技コマンドを修得することができる。

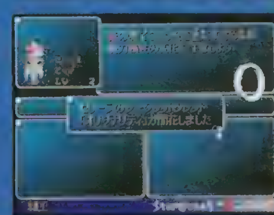


天からの授かりもの タレント

タレントとはいわゆる才能のことで、特技コマンドの効果に影響する特性だ。初期状態でキャラそれぞれに２～４つある。また持っていないタレントでも、特技コマンドを何度も実行するうちに開花するものもあるぞ。各キャラのタレントに即した特技を覚えさせよう。



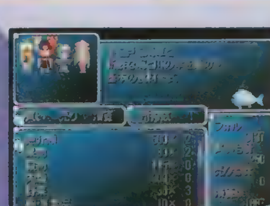
◀キャラの持つタレントはプレイするたびに変化する。



◀あとからタレントを開花させることもできるのだ。

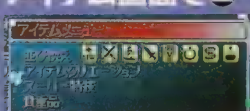
アイテムクリエーション

覚えた特技コマンドのうち、アイテムに関連するものはアイテムクリエーションで効果を発揮することができる。アイテムクリエーションを行うには、特技コマンドを実行するための素材が必要なのだ。例えば下の連続写真のように「調理」を行いたい場合、素材となる食材をあらかじめ手に入れておく必要がある。



◀「調理」に必要な食材を、あらかじめ購入しておく。

アイテム画面で△



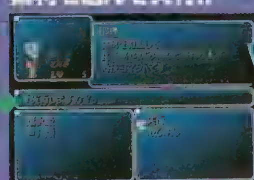
▲アイテムクリエーションを行うには、まずアイテム画面を開く。そこで△ボタンを押すと表示されるアイテムメニューの中から選ぶのだ。

特殊コマンドを選択

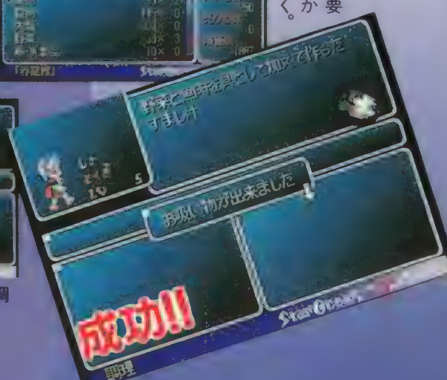


▲そのときに覚えている特技コマンドが表示されるので、その中から実行したい特技コマンドを選ぼう。

素材を選んで実行!!



▲加工したい食材を選んで「調理」を開始！



プライベートアクション

仲間とのコミュニケーションが図れる特別なミニイベント。このプライベートアクションによって、キャラ同士の感情が変化していくのだ。

さまざまな感情が芽生えるキャラクターイベント

街に入る直前に◎ボタンを押すことによって、仲間たちが街の中に散らばっていく。このときパーティは主人公１人になるぞ。そして、街のどこかにいる仲間を見つけて話しかけると、ＰＡ（プライベートアクション）が発生するのだ。ＰＡ発生時の選択肢の選び方によって、その後のＰＡの展開が変わってくるぞ。


◀街の手前のフィールドで画面右上にＰＡマークが出るぞ。

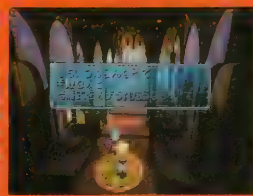


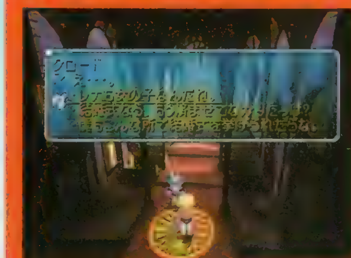
▲ＰＡを起こすと、街の入口の画面に切り替わる。仲間たちとはしばしの別れだ。

選択肢により仲間の感情値が変化する!

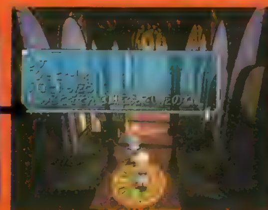
それぞれのキャラには隠しパラメータの「感情レベル」があり、ＰＡの選択肢によって上下していく。感情レベルの変化は、目に見える形でストーリー展開と絡み合ってくるぞ。例えば、イベント時のセリフが変わったり、戦闘中に親しいキャラを倒されたときに怒りに燃えて攻撃力が上がったりするのだ。

ＰＡ発生!!

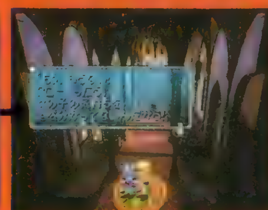

◀教会で見つけたレナと話すとイベントが発生！



感心すると…


◀とんだやぶへびになり、レナはヘソを曲げてしまう。

からかうと…


◀乙女の気持ちを踏みにじる言葉にレナは激怒!!

同意すると…

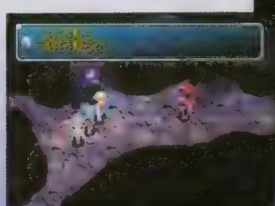

◀レナの気分が盛り上がり、何だか良い雰囲気に！

どれを選ぶかが重要

教会での結婚式を夢見るレナに対し、どう答えるかが選択肢で表示されている。こういった選択肢の選び方で、そのキャラの感情レベルが変化していくのだ。

プレイヤーの選択しだいで展開が変わる!

ＰＡは、シナリオの進み具合と場所で変わる。ある場所でＰＡを起こしたかどうかやＰＡの選択肢の選び方によって、その後のシナリオに影響を与えることもあるのだ。さらに、仲間との感情レベルにより、エンディングも変化するぞ。


▶仲間の選択もイベント分岐に大きく関わるぞ。


▲なるべく多くのＰＡを発生させることで物語はどんどん深みを増していく。

パーティに入れられるキャラは８人まで

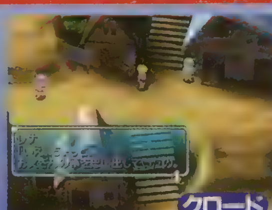
仲間にできるキャラは全部で12人いるが、パーティの最大人数は８人まで。一度仲間になったキャラは二度と外せなくなるので、仲間選びはよく考えて行おう。



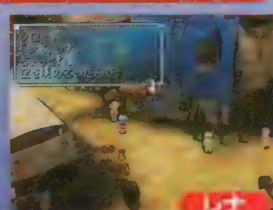
▲仲間にするかどうかは慎重に決めよう。

選ぶ主人公や仲間によってＰＡが異なるぞ

クロードとレナ、どちらの主人公を選ぶかはもちろん、どのキャラを仲間にするかなどでもＰＡの内容は変化する。それに伴ってイベント分岐が起こり、ストーリー展開も変わってくるのだ。



▲クロード編のサルバの町でのＰＡは、レナがお父さんの話題を振る。



▲同じサルバで起こるＰＡでも、レナ編ではクロードが空の話をする。

世界観&ワールド説明

個性豊かなキャラクターやSF要素の強いストーリーなど、独特の設定が魅力の本作。その冒険の舞台となる惑星「エクスペル」に焦点をあて、『SO2nd』の魅力の1つである世界観に迫ってみよう。

惑星エクスペルとは…

惑星エクスペルは、地球人類が組織している銀河連邦の航宙図にも載っていない小さな惑星。緑豊かな自然に包まれた惑星で、環境や生活習慣など、地球と類似した点が多い。ただし、紋章術という特殊な術を使うことができるなど、地球と異なる文化も持っているのである。





▲表面が緑に包まれたエクスペル。見た目は地球とそれほど変わらない。
◀のどかな情景のフィールド画面。文化的には地球の中世に近いようだ。

エクスペル人の特徴

エクスペル人は、耳の先がとんがっている以外は地球人と身体的に異なる点は少ない。しかし、体に紋章を刻むことで特別な力を発揮できるという、地球人にはない特殊能力を持っている。

とがった耳



体に刻まれた紋章



【クロス大陸完全紹介!】



エクスペルには、クロス、ラクール、エルの3つの大陸が存在することが判明した！ここでは、ゲーム序盤で冒険することになるクロス大陸のすべての街や村を紹介するぞ!!

①アーリア

周囲を「神護の森」と呼ばれる森に囲まれた村。クロス大陸の中でも特に小さな村で、村人たちは農業で生計を立てている。



▶主人公の1人、レナの住む村なのだ。

②サルバ

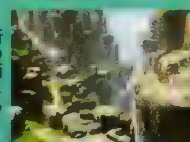
鉱山で栄える街。ここで採れた鉱物が、クロス大陸の各地に送られている。自分たちで鉱物の加工もしており、その細工は定評がある。



▲町長の屋敷や酒場、ジャム屋など、街の施設も多い。

③クロス城下街

クロス大陸を統治するクロス王17世の居城のある街。クロス大陸の中心にあり、その規模も大陸一となっている。この街の近辺には、魔鳥の住む山や謎を秘めた洞窟も存在する。



▶街の西にある大きく険しい山。▼街の北東にはクロス洞穴が！

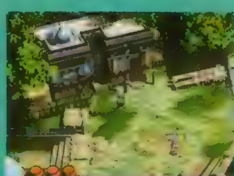


▼城下街だけあり、店も多数存在。城の出入りも自由だ。



④マーズ

紋章術の術者を産出する村。紋章の森と言う、紋章術の修業場が村の裏手にある。小さな村ながら、道具屋の品揃えがよい。



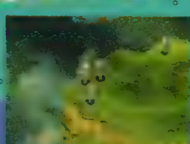
▶村長の家では、貴重な本が見られるのだ。

⑤クリク

クロス大陸最北端にある港街。有名な観光地で、露店やレストランなど、さまざまな店が存在する。エル大陸への玄関口でもあり、港には巨大な帆船が停泊している。



◀忙しく働く水夫たち。港は活気に満ちている。



▶見晴らしのよい展望台もあるぞ。

⑥ハーリー

ラクール大陸への定期便が出ている港街。クロス大陸の東端にあり、同じ港街であるクリクと異なり、商業都市的なイメージが強い。高台に富豪の屋敷がある。

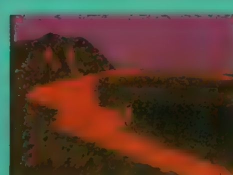




▲▶屋敷や港など、クリクとは違った趣がある。

⑦山岳宮殿

クロス城の北西にある湖のほとりにある宮殿。危険な魔物が生息しているため、王の許可がないと入ることができない。



◀宮殿は山をくり貫くように作られている。

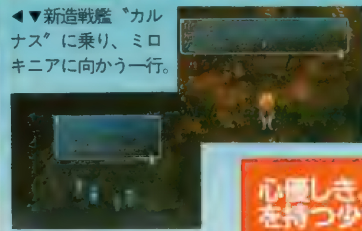
ストーリーダイジェスト紹介

クロード&レナ、2人の主人公が繰り広げる冒険ロマン! 今回は、ゲーム序盤のストーリーを完全紹介!! さらに、今まで登場したキャラクターたちも紹介していくぞ。

重なり合う2つの物語! 冒険の扉が今開く…

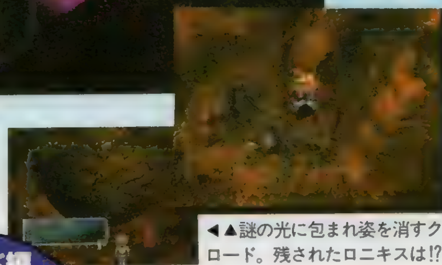






◀▼新造戦艦〝カルナス〟に乗り、ミロキニアに向かう一行。

◀謎の建造物を探索中、そこにあった機械が突然作動する。



◀▲謎の光に包まれ姿を消すクロード。残されたロニキスは!?

クロード編 OPストーリー

父とともに惑星ミロキニアの調査にやってきたクロード。そこである事故に巻き込まれ、惑星エクスペルに飛ばされることになる。クロードの運命やいかに!!

時空を超えてやってきた地球生まれの青年!

クロード・C・ケニー

弱冠19歳の若き銀河連邦の士官学校の生徒。父親は連邦の提督のロニキス・J・ケニーで、彼の勧めもありクロードは嫌々ながらも士官学校に通っている。親への反抗心も手伝って、士官という職にいい印象を持っていない。一応格闘術を得意とする。

心優しき、治癒の力を持つ少女!

レナ・ランフォード

エクスペルのアーリア村に住む少女。紋章術ではできないという治癒の力を使うことができる。神護の森が大好きで、ちょくちょく森を訪れている。パンチで魔物を撃退するなど、お転婆な一面も持つ。

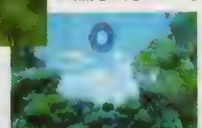




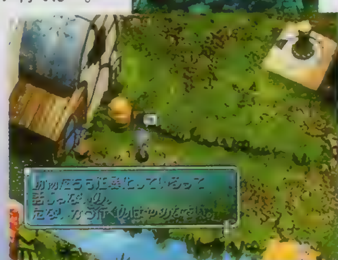


▲▶「エクスペル」の一画。森の上空に稲光が発生する。





▲▶森へ沈む稲光。一方、アーリア村では…。



◀母から注意を受けるものの、神護の森へと向かうレナ。

レナ編 OPストーリー

ソーサリーグローブが飛来して数カ月。自然災害や魔物の出現など、エクスペル人は不安な日々を過ごしていた。そんなある日、レナは神護の森へ足を運ぶ……。

ダブルヒーローシステムで、物語が2倍楽しめる!!

ダブルヒーローシステムとは、主人公が2人存在し、クロードでゲームを始めた場合はクロードの視点でゲームが進み、レナの場合、レナの視点でゲームが展開するようになっているのだ。物語の大筋こそ変わらないが、イベントの展開が微妙に変化したりするぞ!



▲クロード編の場合、レナがクロードに1人で村を見て回るように告げ、先に家へ帰ってしまう。

クロードの場合 ◀ **同じイベントでもこんなに違う!!** ▶ **レナの場合**

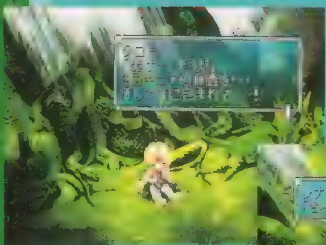


▲アーリア村をクロードが初めて訪れるイベント。レナ編では、クロードが村の案内を頼んでくる。

神秘的な森で出会う2人、運命の輪が今、回り始める…

1 神護の森～アーリア

勇者降臨!? 古の伝承が甦るとき……





生い茂る原生樹のすき間から射し込む柔らかな光。神秘的な雰囲気に包まれた〝神護の森〟でクロードとレナは運命的な出会いを果たす。そして、レナはクロードのことを伝説の勇者と信じて疑わず、アーリア村に招き入れるのだが……。

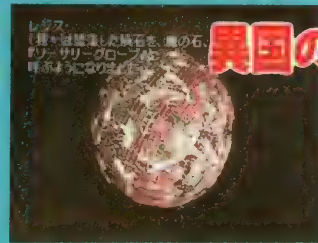
▲未知なる世界を目の前に戸惑うクロード。▶レナを助けるためにクロードは魔物に立ち向かう！

怪物の魔の手がレナに襲いかかる!



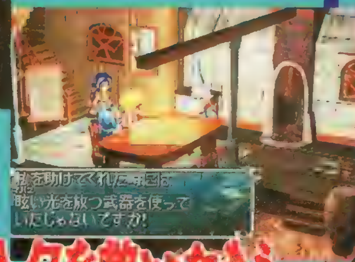
▶魔物を相手にフェイズガンで対抗するクロード。

異国の服をまといし勇者



▲この星では突如飛来した隕石の影響で、自然災害や動物の魔物化などの異変が起きているという。

▼クロードを伝承にある光の勇者と信じて疑わないレナ。



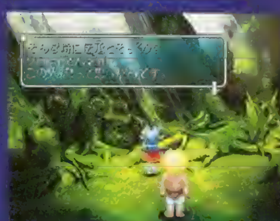
「光の剣」を携え人々を救いたもう

古の伝承・勇者伝説とは？

このエクスペルの地には、世界の危機を救う勇者の伝承が数世代にわたって伝えられていた。「この地、エクスペル、脅威に襲われ民苦しむ時、異国の服をまといし勇者現れん」と……。そして、幼少の頃よりこの伝承を聞かされて育ったレナ。彼女は神護の森で出会ったクロードの姿を伝説の勇者に重ね、期待に胸をときめかせるのであった。



◀クロードを勇者と勘違いしたレナと母親は、平和の使者として彼を歓迎する。



◀夢にまで見た勇者が現れたことが自分の勘違いだったと知ったレナは……。

トレジャーハント好きの紋章術師
セリーヌ・ジュレス



露出度の高い服に身を包み、色香を漂わせるセクシーな女性。見た目とは裏腹に高価な宝石や装飾品に目がないしたたかな性格の持ち主。そのため、各地の遺跡を巡って財宝を集めてまわっている。



◀セリーヌはさまざまな紋章術を使って味方をサポートしてくれるぞ。



▶おとなしい性格からは想像もつかない実力を秘めた二刀流の剣士。



真面目で気が弱く、優柔不断な性格が災いしてか、不幸な毎日を送っている青年。ある日、とてつもなく不運な事件を境に2匹の魔物龍に取り憑かれてしまい、いつもバカにされている。

とことん不幸な紋章戦士
アシュトン・アンカース

2 サルバの街
平和な街の陰に潜む邪悪な陰謀

勇者の出現が自分の勘違いだと知ったレナは、神護の森で1人物思いにふける。そんなレナの前に現れたのは、サルバの街に屋敷を持つアレンだった。そして、アレンの思いも寄らない行動が大きな事件を引き起こしてしまう……。



▼地球に戻るための手がかりを探してサルバの街を訪れたクロード。その頃レナは……。

レナはボクが必ず救ってみせる!



地球に帰るための情報を集めるため、サルバの街を訪れたクロード。しかし、これといった成果は上がらなかった。しかたなくアーリアに戻ったクロードに、レナの危機が伝えられる。レナを救うため、クロードは再びサルバへ向かう。





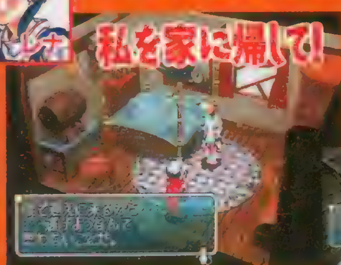
なぜレナが…

◀▲アレンはレナに思慕を寄せていたという。まさか…!?

早くここから逃げ出さないと!



幼なじみであるアレンの手によって拉致されたことにレナは大きなショックを受ける。しかし、心配している母親たちのためにも脱出を試みるのであった。



私を家に帰して!

▲レナの必死の説得にまったく応じないアレン



◀屋敷内に閉じ込められたレナ。ここは一体

3 アーリア村
それぞれの思いを胸に2人は旅立つ

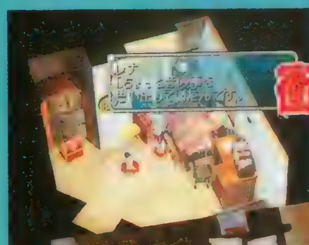
サルバでの騒動のあと、クロードは村長からソーサリーグローブの調査を依頼される。この機会に地球へと帰る手がかりが…。そう直感したクロードは依頼を引き受け、旅立ちを決意する。





▲旅にはレナが案内役として同行することに。◀旅立ちへの不安を隠しきれないレナの胸の内には…。

レナの過去に衝撃の事実が…!



◀レナは何か大きな目的があって旅に出るらしいのだが。



▶地球に帰りたいという彼の願いは叶うのだろうか?

遙か遠き故郷を思うクロードの決意



好奇心旺盛な薬剤師
ボーマン・ジーン

リンガという街で薬局を営んでいる薬剤師。彼の心は常に好奇心で満ちあふれ、興味を持ったことを徹底して追及する。逆に嫌いなことには一切関心を示さない極端な性格である。



◀ボーマンの戦闘スタイルは格闘術。鍛え上げた肉体を武器に敵と戦うぞ。



▶得意とする剣術に我流の格闘術を組み合わせた独自のスタイルで戦う。

レナと同じアーリア村の出身で顔なじみの頼れるお兄さん。感情を表に出すことが少なく、無表情の中に光る冷たいまなざしが印象的。そんな彼の性格は過去に起きたある事件がきっかけらしいのだが…。

悲しみの過去を背負う強戦士
ディアス・フラック



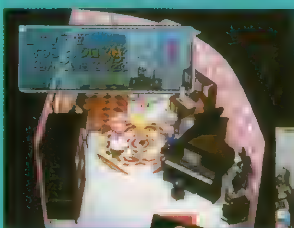
4 クロス城

新たな旅の出発点 そして、仲間との出会い

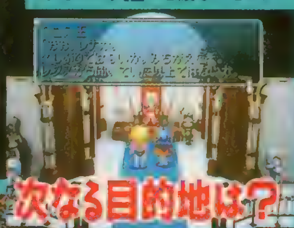


▲深夜に城に着いた２人は宿屋の一室を借りることに…。

隕石の調査にあたって村長からクロス王国の王に会うことを勧められたクロード。その言葉通りクロス王に会い、そのときに得たソーサリーグローブに関する情報をもとに２人は旅を再開する。そして、城の城門を抜けようとする２人の前に１人の女性が現れる……。



▲城内では実に興味深い噂話をいくつも聞ける。



▼クロス王の紹介で港街・クリクからエル大陸へと渡ることに。

次なる目的地は？



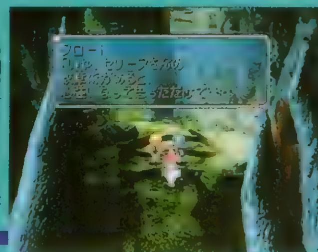
▶宝の地図を手にセリーヌはクロードたちを財宝探しに誘ってくる。

美しき紋章術師 セリーヌ登場!!

5 クロス洞穴

地図に示された洞穴 そこに眠るものとは…

セリーヌに誘われるまま、宝の地図に記された鍾乳洞窟を訪れた２人。薄暗く、怪しい雰囲気が漂うこの洞穴に興味本位で訪れた３人に何かが起こる!?



▶この洞穴ではセリーヌが実力をいかんなく発揮する。



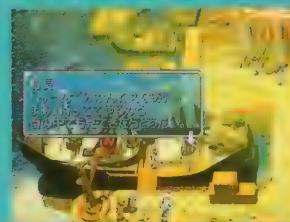
怪しげな洞穴で何が起こる!?

6 クリク

潮の匂いが香る港街

クリクに着いたクロードたちは、さっそく出港の手続きをすませる。あとは出港を待つばかり。クロードたちは、それまでの時間に街の中を散策しながら観光気分を満喫する。

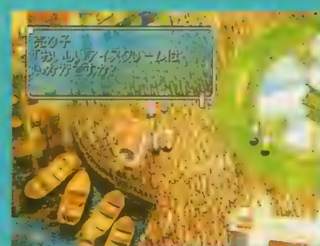
▼ある理由からエル大陸行きの船が出港不可能に……。



▲街にはパン屋からブティックなど、さまざまな店が立ち並んでいるのだ。



気分は観光旅行？



◀広場にはアイスクリーム屋やクレープ屋の屋台もあるぞ。



三ツ目種族のお嬢様

オペラ・ベクトラ

わがままで高飛車、世間知らずと三拍子そろった典型的なお嬢様。異能種族テトラ・ジェネスの貴族の娘でセリーヌに並ぶセクシースタイルが魅力的な女性。愛にかける情熱は誰にも負けない。



◀彼女の武器は紋章能力を実体エネルギーに変換して放出するライフル。



▶紋章術師の家系の生まれでもあるノエルは攻撃呪紋のエキスパート。

ほのぼのした性格で、一生懸命な人を見るとついつい協力してしまう根っからのお人好し。本来は行動形態学を研究する動物学者なのだが、獣医としての知識も備えており、白衣を身にまとうことも。

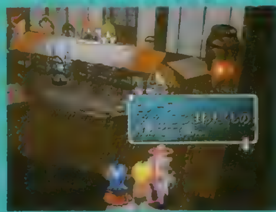
心優しき動物学者

ノエル・チャンドラー



7 マーズ セリーヌの故郷 緑豊かな紋章術師の村

クリクの船が出港不可能になり、クロードたちはもう1つの港街・ハーリーからラクール大陸へと向かうことに。その途中、マーズ村に立ち寄るのだが、とある大事件に巻き込まれてしまう！


▲クロードとレナがケンカ!? 何やら先行き不安な展開。

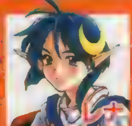
レナたちに負けてられない!



ディアスとの再会に笑顔を見せるレナを横目にやり場のない憤りを感じるクロード。その後、ほんの些細なことからレナとケンカをしてしまい、別々に行動することになってしまう。そして、事件をどちらが先に解決できるかという競争のような展開へと…。

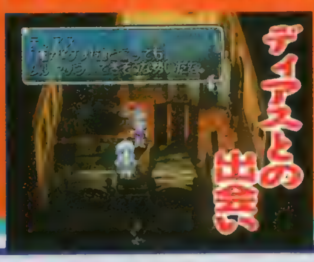

▲一流の剣士であるディアスに憧れ、嫉妬してしまう。

私にはディアスが必要なの…

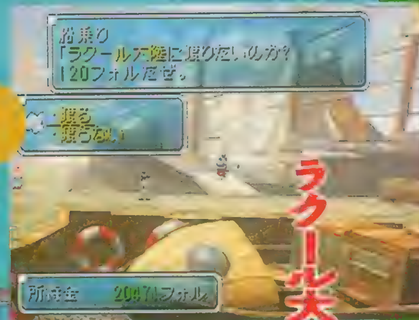


▼いくら幼馴染とはいえ、ディアスに接するレナの態度はおかしい。

偶然にもマーズでディアスと再会したレナは、一緒に事件を解決することを提案する。だが、クロードに強固に反対されてしまい、互いの意見の相違からケンカへと発展。クロードと別れ、ディアスと共に行動することに。

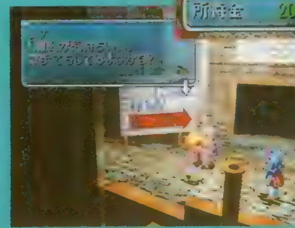


8 ハーリー 潮の匂いが香るのどかな港街



ラクール大陸へ出発!!

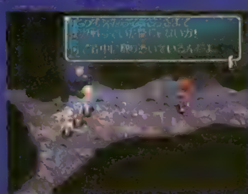
ラクール大陸を目指すクロードたちはハーリーに到着！ それぞれの故郷に思いを馳せながらも希望を胸にクロス大陸を後にする。

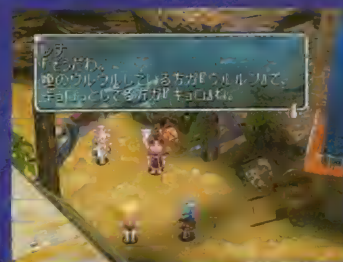

▲物語は徐々に核心へと近づいていく。

◀港街特有の雰囲気が心地良い街だ。

CHECK! アシュトンが仲間に!?

物語序盤の舞台となるクロス大陸。この大陸には、なんとアシュトンが仲間になる特別なイベントが用意されているのだ（詳細はヒ・ミ・ツ）。


▶彼は背中に取り憑いている魔物籠と実は仲良し。


▲アシュトンを仲間にするとパーティ全体の不幸度がアップしたりして（笑）。

いよいよ次号から攻略スタート!! 乞うご期待!



自称・天才発明少女 プリシス・F・ノイマン



天真爛漫、茶目っ気たっぷりのお気楽少女。機械の研究に携わる父親の仕事を手伝っていた影響もあって、彼女自身発明好きの女の子に育ってしまったらしい。


◀背中のターボザックから出ているマジックハンドは彼女の自信作。


▶子どもゆえの非力さをカバーするように多彩な紋章術を使いこなす。

超人並みの知能と能力を持ち、弱冠12歳にして紋章兵器の開発に着手している少年。といっても、精神年齢は普通の子どもと一緒で、何気ない新発見に心をときめかせる純粋な一面を見せることも。

頭脳明晰・驚異の天才少年 レオン・D・S・ゲーステ



ほうしんえんぎ 封神演義



コミックでも人気の娯楽小説『封神演義』が、
S・RPGになって登場!
遥か古代の中国を舞台に繰り広げられる、
人間、妖魔、仙人が入り乱れての大乱戦!
妖術が飛び交い、宝貝が炸裂する、
奇想天外、痛快無比の革命戦争!
多くの人を熱狂させた波瀾万丈の物語が、
今、プレイステーションで甦る!

封神演義

9/10 S・RPG	▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(1ブロック)

［封神演義］とは……？

「封神演義」とは、古代中国、商（殷）の時代に起こった易姓革命（王族が変わることで、世の中が改められること）を題材にした、中国で大人気を誇る歴史ファンタジー小説。日本では藤崎竜氏著のコミック版で大人気となっているが、原作とはキャラクターやストーリーが若干異なっている。原作の方はこのゲーム版を制作した光栄から「完訳・封神演義」というタイトルで訳書本が発行されているので、興味がある人は探してみよう。また、同じく光栄から「封神演義大図鑑」という解説本も発売されている。光栄版の訳書をベースにしているので、併せて読めば物語をより深く理解することができるぞ。



◀光栄の「封神演義大図鑑」。人物や宝貝などが詳しく紹介されている。

時は古代中国、紂王の治世。妖魔が化けた王妃、妲己の策略で操り人形と化した紂王は、政事を省みず、酒色に溺れて、悪政の限りを尽くしていた。世は乱れに乱れ、民衆の苦しみはまさに頂点へ達しようとしていた。事態を知った仙界は、直接的な介入を[illegible]とせず、1人の道士を人間界に[illegible]。その道士の名は太公望。[illegible]を受けて人間界へ降り[illegible]、長き戦いに身を[illegible]になる……。

[illegible]の太公望と[illegible]駆け回り[illegible]目指して[illegible]いく[illegible]



古代中国を舞台にした痛快娯楽大作ついに完全ゲーム化！

たいこうぼう
太公望

◀ゲームでの主人公となる道士。崑崙山玉虚宮で修行していたが、師匠である元始天尊の命を受け、打倒妲己の旅に出る。正義感が強く、困っている人を見過ごせない性格。







▲ゲームは、ストーリーに沿って戦闘マップをクリアしていく。戦闘での迫力も満点！

宝貝が炸裂!!

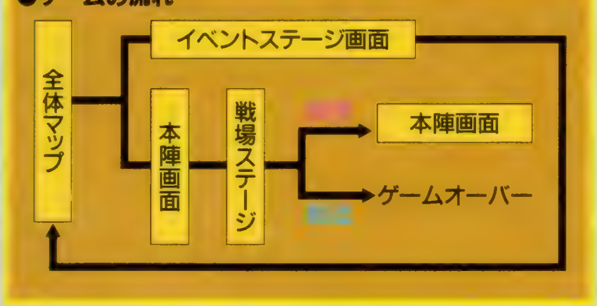
基本的なゲームの流れを大公開!

基本的なゲームシステムは、オーソドックスなマップクリア型のS・RPG。ストーリーの進行に合わせて全体マップのポイント間を移動しながら、数々の戦闘マップ(戦場ステージ)で戦いを繰り広げ、マップごとに設定された勝利条件を満たしていくことになる。この勝利条件には、敵の全滅やボスの打倒など、様々なものが用意されているぞ。また、ストーリーの進行状況によっては、全体マップから移動したあと、イベントのみ発生(イベントステージ)して次のポイントへ移る場合もあるぞ。



◀ストーリーに合わせて、ゲーム中にビジュアルシーンが表示される場合もあるぞ。

●ゲームの流れ



全体マップ

次の戦場に移るときなど、マップポイント間の移動が発生した場合この画面になる。基本的にここで描かれたマップに沿って、次々と戦場ステージをクリアしていくことになるのだ。しかし、物語の進行状況によっては表示されない場合もあるぞ。



▶マップにある道に沿って、戦場ステージを移動。

本陣画面

部隊の編成や、装備の変更などを行う画面。次に戦う戦場に合わせ、的確な装備や部隊編成を行わなくてはならないので、非常に重要な場面となってくる。データのセーブやロードも、ここで行うことになるぞ。また、ここでは各キャラを洞府と呼ばれる場所に派遣し修行させることで、成長の遅れているキャラの経験値を稼ぐことも可能だ。この洞府派遣については、下で簡単に紹介しているので参考にしよう。



▲本陣では、ハラメーターアップのアイテムを使ったりすることもできる。



▲装備品の変更画面。数多くの仲間が登場するので、こまめに行っておきたい。

●洞府派遣で[illegible]

洞府派遣では、「修行」と「挑戦」の2種類が行える。「修行」では、レベルアップのための模擬戦闘ができ、「挑戦」では、各洞府にいる仙人と1対1の腕試しの勝負ができるのだ。この腕試しで仙人に勝つと宝貝をもらうことができるぞ。また、特定の洞府と派遣キャラの組み合わせによっては、イベントが発生する場合もある。



▲新しいキャラが仲間になると、行ける洞府が増えていく。

広大な大陸を駆けめぐる魅力的なキャラクターたち

ゲーム版のキャラクターデザインを務めるのは、人気漫画家の岡崎武士氏。ここでは、その岡崎氏のイメージイラストとともに、メインとなるキャラクターたちのプロフィールを紹介していこう。



戦場ステージ

戦場ステージは、敵味方混在のウェイトターン制度(敵味方関係なく、素早いキャラの順に行動できる)で展開。戦場は３Ｄで表現されており、キャラによっては空を飛んだり、地中に潜ったりといった立体的な攻防も可能。また、地形を変化させる乾坤術で落とし穴を作ったり、山を作って進路を妨害したりと、多彩な戦術も取れるようになっている。術や技の攻撃パターンも派手で、豪快な戦闘を楽しめるぞ。





▲各戦場での勝利条件を満たせばステージクリアとなる。

◀戦場は立体的に表現。高低差のある場所では、当然高い場所が有利となる。

●ミニキャラのイベントにも注目!

戦闘の前には、キャラ同士の会話によるイベントが発生して、戦闘発生の理由などが解説される。もちろん、状況によってはマップ中でも様々なイベントが発生し、物語を盛り上げてくれるぞ。



▲各キャラのセリフには顔グラフィックも表示される。



▲マップ上のミニキャラの動きにも注目だ。

技、術、宝貝……
多彩な攻撃が戦場を飛び交う!

戦場ステージでは、各キャラクターはそれぞれの持つ術や技を駆使して戦いを繰り広げることになる。術や技は使えば使うほどパワーアップしていき、レベルアップやストーリーの進行に伴い、新たな技や術を身に付けていくことが可能になっているのだ。その総数は、なんと300種類以上にも及ぶ。ここでは、それらの攻撃方法を系統ごとに紹介していこう。



▶キャラクターによって、どんな系統の技や術を使えるかは異なる。

技系

攻撃の基本となる武器を使った攻撃。刀剣を使う〝刀剣技〟、槍を使う〝槍矛技〟、棍棒などの打撃武器を使う〝打兵技〟、弓などの飛び道具を使う〝投射技〟の４種類があり、キャラクターによって使える技は異なっているのだ。また、技を覚えていても、その技に必要な武器(例えば刀剣技なら剣系の武器)を装備していなくては使うことはできないぞ。

槍矛技



打兵技



宝貝

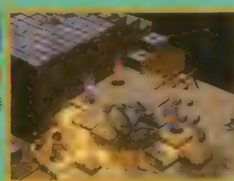
各キャラが装備している宝貝(一撃必殺の秘密兵器)を使用。宝貝は100種類以上も登場するぞ!



術系

術は、ＴＰと呼ばれるポイントを消費して使用する。大きく分けて、地形変化系の乾坤術、回復系の安命術、ステータス異常系の幻惑術、支援系の気功術の４種類。直接的な攻撃はできないが、使い方によっては戦闘を非常に有利にしてくれるのだ。

乾坤術
地形に直接干渉する術。地形を変化させることで、高度な戦術も取れるように。



安命術
ＨＰの回復などがメインの術。長びく戦いでは、非常に重要になってくるぞ。



特技

各キャラクターが固有で持っている特技を使う。イベント専用の特殊な特技も存在するぞ。





早くも人気急上昇の新感覚RPG第2作!!

エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

『エリーのアトリエ』は、『Plus』が好調で人気も再燃している『マリーのアトリエ』の続編。物を作り出す楽しさはそのままに、すべての要素をパワーアップさせた新システムてんこ盛りの超期待作だ。

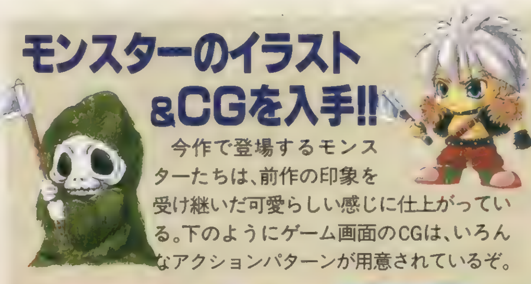
エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士 2～

年末予定 RPG	▶¥5,800(予) ▶ガスト
	▶MC(ブロック数未定)AC(DS対応)

注目の最新情報続々公開!!

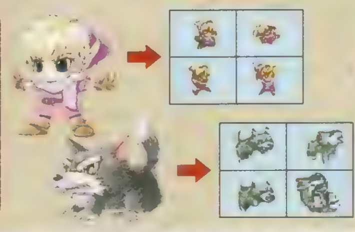
今回お贈りする新着情報は、戦闘のイメージが感じられるモンスターCGと工房イラスト、そして新たに描き起こされた4人のキャラクターたちだ。残念ながらいまだに画面写真は公開されていないけれど、これでだいたい「エリー」の雰囲気を感じてもらえることだろう。

モンスターのイラスト&CGを入手!!



今作で登場するモンスターたちは、前作の印象を受け継いだ可愛らしい感じに仕上がっている。下のようにゲーム画面のCGは、いろんなアクションパターンが用意されているぞ。

このイラストが戦闘画面になると…



戦闘画面は、前作とは敵と味方の配置が逆になる。それを踏まえて、独自に合成CGを作ってみたぞ。イメージとしてはイイ線いってる？



『エリー』に登場する前作で活躍した



イングリド

エリーの面倒をみるアカデミー教師

魔力を持つ者特有の双眼異色で、アカデミー校長ドルニエの一番弟子。アカデミー教師をする傍ら、独自の研究に時間を費やしている。彼女は一生を錬金術の研究に捧げる覚悟があるため結婚はしない(相手がいない訳ではない)。

●36歳 ●10月26日生まれ ●162cm・50kg



ハレッシュ・スレイマン

男らしさはピカイチ(!?)の冒険者

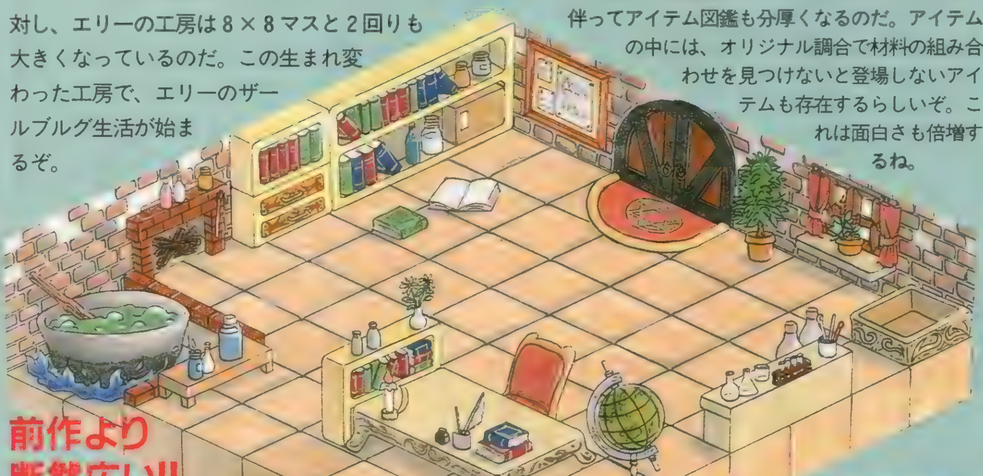
元騎士団の元気がいい冒険者で、現在脂の乗っている時期である。護衛費が低く、それなりに強いので序盤から活躍してくれるだろう。豪放な性格、大きな体軀のため、行きつけの飛翔亭の名物的な存在になりつつある。

●29歳 ●5月4日生まれ ●179cm・78kg

※画面写真はすべて「マリーのアトリエ Plus」のものです。

初公開!! これがエリーの住む工房だ!!

以前、線画の工房は公開したが、今回色付けされた工房イラストが初めてお目見えした。このイラストがそのままゲーム画面に生かされるだろう。前作の工房より広くなったのは一目瞭然で、前作が6×6マスだったのに対し、エリーの工房は8×8マスと2回りも大きくなっているのだ。この生まれ変わった工房で、エリーのザールブルグ生活が始まるぞ。





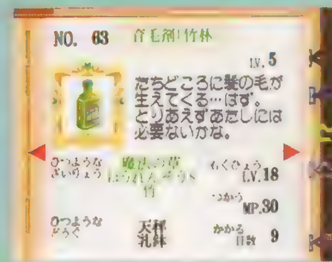
◀エリーもマリーと同じく掃除が苦手だという設定だ。床の本などからその共通点がわかるよね。



▶今作では、こういったパラメータは戦闘レベルで上がっていくことになるのだろう。

図鑑もボリュームアップ! アイテム数は200種類!!

予定されていた通り、『エリー』に登場するアイテム数は 200種類ということが決定した。それに伴ってアイテム図鑑も分厚くなるのだ。アイテムの中には、オリジナル調合で材料の組み合わせを見つけないと登場しないアイテムも存在するらしいぞ。これは面白さも倍増するね。



▲今作もユニークなアイテムがいろいろと登場しそうな予感がする。

『エリー』ではレベルが2つあるぞ!!

前作ではアイテム調合や依頼達成、戦闘などによって経験値を得てレベルアップしていた。すべてのことがレベルアップに通じていたため、「簡単すぎるというユーザーの声もあった。しかし今作では、〝調合レベル〞と〝戦闘レベル〞という2つの概念が存在する。つまり前作にあった「調合によって上がったレベルが戦闘でも通用する」という矛盾がなくなったのだ。このため、手応えを感じる作りになっているぞ。

キャラクターたち

『エリー』に登場するキャラの数は、予定の27人を大幅に上回り、エキストラキャラも含めて40人弱となりそうだ。作り込んでいく過程で、どんどん人物が増えていったとのこと。前作で活躍したキャラたちは、かなりの人数が再登場することになるらしいぞ。



頼もしい飛翔亭のマスター

長い間冷戦状態だった弟・クーゲルと仲直りし、2人で酒場「飛翔亭」を経営している。兄弟で依頼の仕入れができるので、「依頼のラインナップが豊富になった」と冒険者たちの評判もいい。相変わらず娘のフレアを溺愛している。

●52歳 ●12月25日生まれ ●176cm・76kg

兄と酒場を盛り上げる元・冒険者

年齢的な限界を感じたため冒険者を引退。マリーのおかげで兄・ディオと仲直りし、姓もシェンクに戻した。好きな酒の相違でケンカしたのも古き思い出となりつつあるが、実は今でも愛飲しているワインは兄とは違う。

●51歳 ●1月5日生まれ ●175cm・75kg





開かれる新たな冒険の扉！『バスターズ』の魅力に迫る!!

Blaze&Blade Busters

ブレイズ アンド ブレイド バスターズ

前作の魅力はそのままに、多くの新要素を追加して贈る期待のA·RPG『バスターズ』。最新ROMを入手した今回は数々の新要素を紹介するぞ！

Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ

9.23（予） A·RPG	▶¥4,800 ▶T&Eソフト ▶MC（3ブロック）、MT、4P対戦可



バカと遊んでくれる人、大募集!!

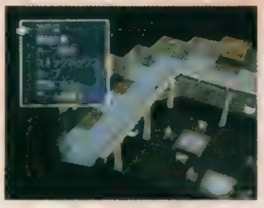
こんなはずかしい僕たちと一緒に遊んでみたいなーと思っちゃった人は、住所、氏名、年齢と、僕（または私）と「B＆B」のポエムを書いて、貴方のイカス全身写真を同封の上、P.207のあて先、「ラヴリ〜ポップ「B＆B」係」まで。女性はもちろん、男性も大歓迎しますのでドシドシご応募下さい。しめ切りは8月10日（当日消印有効）です。

 マンガ／祥人

『バスターズ』を100倍楽しくする3つのポイントを徹底紹介！



前作で育てたキャラクターのデータを継承できるシステムや、簡略化されたメニュー画面の操作など、より快適に、より楽しくプレイできるシステムを新たに採り入れている『バスターズ』。それによって、前作のユーザーはもちろん、初心者でもすんなりゲームに入り込めるのだ。今回の最新情報では、そんな新要素のなかでも特に注目の〝バトルロイヤル〟、〝新感覚のマルチプレイ〟、〝新シナリオ〟の詳細が判明！　早速、それぞれの内容を詳しくチェックするぞ!!



◀宿屋のシステムも変化！今回はコマンド選択で情報の収集などをおこなう。

BATTLEROYAL
POINT 1●バトルロイヤル

育てたキャラ同士で戦闘を楽しみたい、自分のキャラの強さを他のプレイヤーに見せつけたい……。そんな誰もがいだく願望をかなえてくれるのが、メモリーカードから呼び出したキャラ同士で戦える「バトルロイヤル」だ。戦闘には最大４人まで参加可能で、最後に生き残った１人が勝利者となる。勝ったプレイヤーは好きなアイテムを奪えるといったような、独自のルールを設定すれば、緊迫した熱いバトルが楽しめるぞ！



◀特徴の異なる４つのバトルフィールドの中から、好きな場所を選んで戦える。



◀死力を尽くした戦いを存分に楽しもう！

MULTIPLAY
POINT2●マルチプレイ

『バスターズ』では、L１とR１ボタンで視点の左右ロール、L２ボタンで３段階のズームイン・アウト、R２ボタンでリーダー変更と、操作法がかなり手軽なものに改善されている（それ以外の操作については前作と同じ）。そのため、前作よりも快適な、テンポの良い冒険が楽しめる。特に、スムーズな視点変更と、臨機応変なズームの切り替えが重要になるマルチプレイにおいて、簡略化された操作はとても重宝するのだ。ダンジョン内の仕掛け（謎解き）やトラップがさらに豊富になっている『バスターズ』では、コントローラ操作が手軽になったこともあいまって、一段と楽しいマルチプレイを体験できるのだ！

友だちと力を合わせて困難に立ち向かえ！



▲アイテムの数も増えているだけに、プレイヤー間の宝箱争奪戦は熾烈をきわめる！



▲マルチプレイで力を合わせ、さまざまな冒険に立ち向かえ!!

SCENARIO
POINT3●シナリオ

すべてのクエストのエピソードが合わさることで、１つの大きな物語が形成されていた前作のストーリー。それに対して『バスターズ』では、それぞれのクエストに独立したストーリーが設定されている。つまり今回は、１話完結のショートシナリオをクリアしていく感覚で、冒険を繰り広げるのだ。プレイするクエストの順番はプレイヤーの自由で、１度クリアしたクエストであっても、何度でも再挑戦できる。ここでは数多く用意されているクエストの中から、２つを先取りして紹介するぞ。新たな冒険の雰囲気を感じ取ろう。



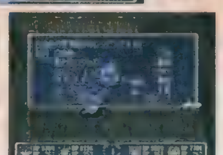
◀前作同様、同じクエストを何度でもプレイできる。今回もレベルアップやアイテム入手を目標に遊びまくろう。

●さまよえる幽霊船●

満月の夜になると、西の岬の沖にあらわれるという謎の船。明かりを灯していることから、誰かが乗ってはいるようなのだが、夜明けにはひっそりとその姿を消してしまうという……。酒場のマスターからこの話を聞いた冒険者たちは、冒険心をくすぐられ、満月が輝く夜に船に乗り込んでいく。その船が、無念の想いを残して死んだ船員たちの魂がうごめく幽霊船であるとも知らずに……。



◀船内で襲いくる、ゾンビと化した船員たち！　僧侶の祈りは彼らを救えるか？



▶厨房で見つけたレシピを基に、料理に挑戦するイベントもある。今回はイベントのバリエーションも多そうだ。



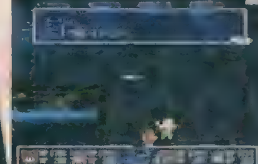
▲長い廊下で船長の亡霊と遭遇！　死してなお、強力な怨念に縛られている彼を成仏させるにはどうすれば……？

●消えた愛娘●

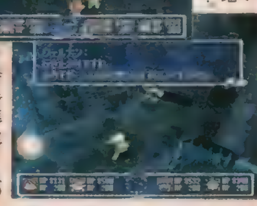
ある夜のこと。冒険者たちが泊まっている宿屋の一室に、貴族の執事らしい初老の男がかけこんでくる。彼が言うには、とある貴族のお嬢様が、行方不明になってしまったらしい。執事にせかされるまま、その貴族の屋敷におもむき、娘の捜索を開始する冒険者たちだが……。



▲地下水路で毒に倒れるドワーフの図。今回はキャラクターの色で、バッドステータスを判別できる。



◀貴族のお嬢様が迷い込んだと思われる、地下水路に踏み込むが……。



▶奥まで進んでも人の姿は見当たらない。


PlayStation
でっかいスケールでおくる
新・アクションRPG。
7.16 THU
BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN
でっかい夏の、でっかいタッグ。
エグゼクティヴプロデューサー：坂口博信　キャラクターイラストレーション：野村哲也　標準価格￥6,800(税別)
「武蔵伝」に「ファイナルファンタジーVIII」体験版


話題の超大型ソフトを、
ひと足はやく体験プレイ!
N SALE
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
[体験版]


PlayStation
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
そこのキミ！ぬわぁんと、スレイヤーズがプレイステーションでブルブルついて、発売中だぁ!!
しかも神坂一監修の完全オリジナルシナリオなのだ!!
スレイヤーズワールドのキャラクターが、今度はプレイステーションで大暴れだ!! デュアルショック対応のうえにミニゲームなんかもふえちゃって、もう、たまりませんなぁ!
プレイステーション用RPG
スレイヤーズろいやる
絶賛発売中!!
価格5800円（税別）
初回特典
リナ&ナーガ・ピンバッジ
ESP
イラスト/あらいずみるい
©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅 ©1997,1998 角川書店/ESP
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店

攻略station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



ダブルキャスト
双界儀
XI【sai】
ヒロインドリーム2
落ちゲーやろうぜ!

イラスト/鈴城芹

ダブルキャスト

今、明かされる「赤坂美月」のすべて!! ストーリー&選択肢攻略で、キミの完全クリアをサポート！

発売中 AVG	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

仕事でプレイしているのに、こんなにハマった（仕事以上のプレイをする）のは久しぶりです。このゲームをプレイする原動力って、「くやしさ」が占める割合が大きいんですが、繰り返しプレイをするのに耐えられるシステムってやっぱりスゴイと思います。記事内でも書いてますが、この作品を"謎を解くだけ"のゲームと思っていると、もったいなさ過ぎ。何回もプレイして遊び尽くして……その頃には、第2弾「季節～」が発売に…。もうっ！ 商売上手（笑） （袋）

攻略編第2弾！ ついに真相解明か!?



「ダブルキャスト」の攻略編も2回目。今回は撮影前でのプレイに基づくストーリー解説（ダイジェスト＆選択肢のチェック）のほか、美月の過去に深く迫るコラムなども掲載しているのでお楽しみに。さて、発売して約半月が経過した本作だが、読者のみんなはいくつのストーリーを体験できただろうか？　この「ダブルキャスト」には、全部で27種のエンディングが用意されている。このうち、"グッド"と呼ばれるものは全部で4つ。だが、勘違いしないでほしいのは、本作が「謎を解くだけ」のものではないこと。たとえば、初めてのプレイで"グッド"を迎えたからといって、このゲームを終わらせたとは言えないのだ。たどり着いた先が、正しいかどうかではなく、その「過程を楽しむ」ことが「やるドラ」の真髄であることを理解したうえで、以下のページを読み進めよう。

今回は"グッド"の1パターンが基本！

今回のシナリオルートは、"グッド"の1つへ向かうものがベースだ。今回もセーブポイントごとに区分けし、また、前回の続きである11章から紹介していこう。前号を読んでいないキミは、まず下をチェックだ。



▶[illegible]

前号を見逃したキミは 下のあらすじを読もう！ LOOK!

CHAPTER1～10「あらすじ」｜美月の失われた記憶には何が？

—繁華街～廃病院—

【美月との共同生活】

ふとしたことから、記憶喪失の少女・美月と同居を始める主人公。彼は、所属する映研が撮影する映画の主演女優に、美月を推薦する。部長・遥の一存で採用された美月だが、映研に顔を出したその日から、彼女の周囲で不審な事件が起こり始める。

【クランクイン】

主人公と美月の不安をよそに、撮影が開始。予想外の美月の名演もあり、滞りなく初日の撮影も終了する。しかし、その帰り道、バイクに乗った謎の男が美月を襲う。男は「生きているはずがない」と謎の言葉を残し、逃げ去るが美月は自分の曖昧な記憶と存在を改めて認識する―。

【撮影旅行】

遥の別荘へと撮影旅行に出かける映研一行。怪我をした主演男優・佐久間の代役に、急遽主人公が大抜擢されるが、そんな中、またしても美月の前に不審な影が現れる。

【美月の過去!?】

無事に撮影旅行から帰ってきた主人公と美月の2人。「撮影終了まで恋愛禁止」を提言する遥の命令により、一時険悪状態になるも、撮影も終了し、再び幸福な日々に。だが、それも束の間。主人公は佐久間から「美月の過去のことで話がある」と近くの廃病院へと呼び出される。



▲美月との運命的な出会い。すべては偶然だったのか？ それとも運命だったのか？



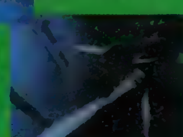
◀[illegible]



▶[illegible]



◀ついに撮影旅行までも美月を襲う[illegible]



▶佐久間に呼び出された廃病院で、謎の人物に襲われる主人公。なぜ、主人公は狙われたのか？

解説 これまでの行動を振り返ろう

それでは、前回のプレイ（1～10話）において行動（選択）を振り返ってみよう。本作のフラグのほとんどは「好感度」フラグだ……と前回も書いたように、とにかく選択肢のほとんどが人との対話や、第三者の気持ちを変化させるものである。ここでは、特にシナリオ分岐のカギを握る3人【美月・遥・二村】への対応をテクニック方式で解説していこう。これらのポイントは、今回紹介しているストーリー以外の、"グッド"エンディングを迎えるためにも、重要な行動であることが多い。ある程度ゲームが進行（[illegible]）した段階で、同じエンディングしか迎えられなくなったときには、以下の行動を少しずつ変化（たとえば、わざと逆の行動をしてみるとか……）させてみれば別の展開が見られるだろう。



▶ストーリーの[illegible]



遥サンの場合

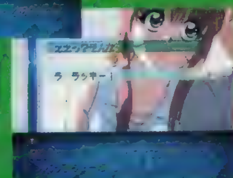
主人公のことをどう思っているのか、イマイチその本心がつかめない遥。ときどき怪しい行動も目立つが、それだけで彼女を疑うのは早計過ぎるぞ。

●遥に気に入られるポイントは？

遥が好きなのは、「自分の意思を尊重してくれる人物」。彼女の頭の中は、映画を完成させることでいっぱい。だから、最初のロケ地の草原でも、今回の映画に関係があるから島巡りに来たことを察してあげよう。また、主役の代理を任されたときは快く受け、島での撮影で声を掛けられたときもヤル気があるところを見せよう。そうすれば、いざというときに彼女はきっと力になってくれるはずだ。

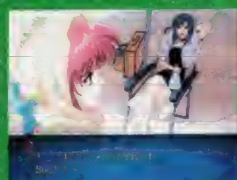


◀遥には、とにかくはっきりした態度をとろう。そうすれば彼女の好感度もアップし、主人公のことを信頼してくれる。



▶撮影旅行[illegible]て、[illegible]してヤル気を見せれば、遥はそれに応えてくれる。しっかりと信頼を得よう

●こんな行動には注意



▶右記の通り、「はぁ……」を選んだ直後の画面。遥は呆れているぞ。

遥の場合、選択によっては、今までの行動がすべて"無"になってしまうこともある。たとえば、上でも紹介した島でのロケシーンがそう。遥が期待して声を掛けているのに、「はぁ……」などとふ抜けた返事をすれば信頼度はダウン。遥とはお互いに信頼関係を保ちたい。



美月チャンの場合

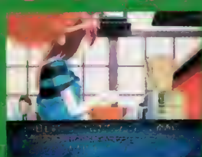
さすがにヒロインだけあって、美月とのシーンにおけるチェックポイントは非常に多いが、やはり基本は「嫌われないようにする」こと。彼女をいかに気遣ってあげられるか……気丈なように見えても、美月は自分の記憶がないことを不安に思っている。

●美月を怒らせてはいませんか？

まず考えられるのが出会いのシーン。初対面の女の子にスリーサイズを聞いてしまったり、記憶を失っているというのに[illegible]、[illegible]不安にさせたり（特に2回目以降のプレイでは"バッド"直行）というのはマズイ。また、最初の撮影日、手がかりになりそうなモノは[illegible]ておくべきだろう。その帰り道には、彼女の身をしつこいくらいに心配してあげると良い結果が。

●あの日の夕飯はなんですか？

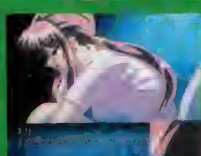
これは、初デートの帰りに何を食べるかというシーン。ラーメン屋を選んだときにのみ見られる番組「家庭の精神医学」は必見。見損なったら、撮影旅行から帰ってきたとき、必ず見るようにしよう。特に今回のエンディングパターンでは、このシーンがカギの1つ。



◀やはり、このシーンは[illegible]一度は見ておくべきだろう

●美月と「ちゅー♥」しましたか？

劇中、美月と"いい雰囲気"になるシーンは何回かあるが、本当にキスできるのは1カ所（ラストシーンではあるが）だけ。それは、撮影旅行での夜のシーンだ。風呂に行くか外に行くかの2択（2回目以降では、"寝る"も含めて3択）では、やはり美月に会える外に行くべき。一通り会話が終わったら、彼女に犯人の容貌を聞いてみよう。そのあとさらに美月を引き止めるには、セリフの練習を口実にするべし。



◀海辺のシーンは、意外に選択が多いぞ。



▼ここまでくれば、[illegible]

●謎の写真は手に入れましたか？



▲映っている人物の写真をよ～く見比べよう。

真相解明のために必要なアイテムは……佐久間（らしき男）が廃病院で落としていく謎の写真だ。その写真が何なのかは次ページのコラムで解説するとして、これを手に入れるためには、廃病院に向かう前の"美月からの忠告"が不可欠。そして、この忠告を受けるためには、この「美月の場合」の「怒らせないこと」と「ラーメン屋での食事」の2項目が関わってくる。このように複数の行動（選択）が、のちのち影響することも、このゲームでは非常に多いケースなのだ。

二村クンの場合

女性陣に押されて、かなり影の薄い二村。実は、結構大きなシナリオ分岐に関わっている場合（しかも、わかりにくい）が多い。特に下の2ポイントは要チェックだ！

●二村と何を話そうか？

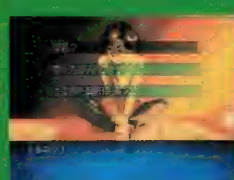
撮影旅行の初日……二村と2人で撮影機材を用意するシーン。映画のシナリオについて語る二村と、その話の続きをするか否かというところだ。本筋を追いたいのなら、ここは話題を変えたほうがいい。また、[illegible]シナリオが気になるのであれば、美月が撮影[illegible]で不審な人物に追われてときは、[illegible]と一緒に[illegible]ことを勧め、君は外に行く以外の行動を取ろう。[illegible]ば、二村とシナリオについて話すチャンスが訪れるぞ。



◀[illegible]

●二村の好きな人…？

上記の機材を用意するシーンで話題を変えた場合、二村は美月との関係を聞いてくる。そこで意地をはらずに「友達だ」と答えれば、二村の好きな人についての話題が上がるはず。シナリオには関係なさそうだが、実は完全クリアへのカギの1つになっているのだ



◀好きな人についての話は、夜にするチャンスもあり



二村英樹
CHARACTER FILE 4
主人公と同期の映研部員。一見おとなしそうだが、映画への情熱は主人公以上。シナリオによっては性格が一変することも。

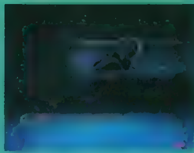
▼ ダブルキャスト

CHAPTER11 「違和感」

これまでの事件を整理してみよう
—主人公のマンション—

ストーリーダイジェスト

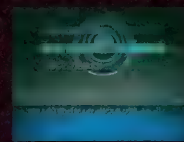
廃病院で怪我をした美月の看病を遥に任せ、フィルムの編集作業を急ぐ主人公。だが、作業を続けるうちにフィルムの映像に妙な違和感を感じるようになる。やがて、その違和感は確信へと変わり、主人公のなかで、１つの仮説が生み出された。


▲廃病院から逃げ出すバイクは、写真入りの封筒を落として行く（前章）。


◀美月の看病は遥に任せ、主人公は映画の完成を急ぐ（前章）。

この選択肢に注目！

この章は、一連の事件の真相を究明する箇所だけに、すべて重要な選択肢だ。心してかかろう。まず、最初の選択、ここでは手に入れた写真についてもう１度考えてみよう。次の選択だが、プレイヤーの意志は別として、この時点で主人公が犯人を「わかって」いないとお話にはならないぞ。最後の選択では、犯人と思われる人以外の２人に電話を掛けるのがいいだろう。主人公を襲ったのは誰か、という観点から犯人を推理してみよう。


▲「落ちてきた植木鉢」を選ぶと、自力で推理する展開に導くことができる。


◀誰に電話をするか……面かもしれない。


▲編集作業中に、フィルムに妙な違和感を覚える主人公。シーンとシーンをつなぐときに感じる違和感とは、いったいどんなものなのだろうか？

プレイのしかたによっては、11章がカットされて12章に飛んで（もしくは10章で終わり）しまう場合もある。その理由として考えられるのが、「謎の写真を手に入れたか？（入手方法は前ページ参照）」、「写真を遥に見せているか？（10章での選択肢）」という２つ。もし、11章にたどり着けない場合は、これらの行動をチェックしよう。さて、この11章、シーンとしては短いが、非常に重要な意味を持つ。再生されるフィルム、それに違和感を感じる主人公。そして、そこに映っているのは、確かに美月の姿だが……。これまでの美月の映像も思い出し、もう１度彼女の行動を整理してみよう

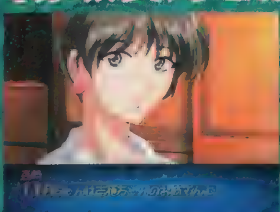

▶そして問題の１シーン。美月が時計のネジを巻く……というだけのようだが？　ぜひこの場面は、ゲーム中の動画で確かめてほしい　何かに気づくかもしれないぞ


▶本文中でも触れた、10章の重要なシーン。この「写真」は核心に触れるアイテムなので、慎重に扱おう

▼ダブルキャスト

衝撃の事実!!　美月の記憶に隠された意外な真相？

【赤坂美月とは…？】　森崎医師が語るある少女の過去


▲美月は志穂の姉　当然のように森崎医師は語るが、主人公にとっては衝撃的

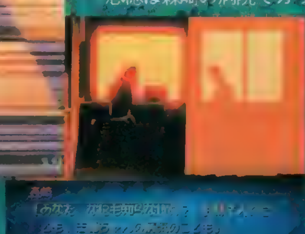
これから書くことは、かなり核心＆ネタバレ部分なので、「自分の力だけで真相を知りたい」という人は読まないように……

廃病院で拾った２枚の写真と、そこに映る少女——美月の昔の姿かと思われていたが、写真が入っていた封筒の病院の医師・森崎の言葉により２枚の写真は別人だということが判明する。片方は美月だが、もう一方は双子の妹の志穂。しかも、美月は自ら命を絶ち、すでにこの世にはいないという……　そうであれば、ロケ先の墓地にあった「赤坂美月」の墓も確かに納得がいく。ならば、主人公の前に存在する「美月」は、いったい何者なのだろうか？

【二重人格】　赤坂姉妹に起きた悲劇

森崎医師は続ける。姉の“死”をきっかけに妹の志穂は精神を病んでしまい、自分を美月だと思い込むようになってしまったという。その治療のため、志穂は森崎の病院でカウンセリングを受けていたらしい　やはり美月と名乗る少女は、志穂なのか？　だとすると、志穂自身の意識は、今どこに？　一連の事件は、なぜ起こったのか？　真実はもう、目の前にあるはずだ


▲過去の美月（志穂）のカウンセリングの映像。うつむいた彼女の様子が病状の重さを感じさせる




◀美月と志穂の……さすがに双子というだけあって、そっくり



患者思いの敏腕セラピスト

森崎真奈美
CHARACTER FILE 5

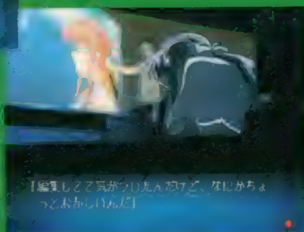
志穂が治療を受ける南西総合病院の女医。美人で、しかも若いが、実力はあるらしくＴＶ番組などにもゲスト出演している。

CHAPTER12「真実への階段」 キミは彼女を救うことができるか!?

—映研部室〜校舎屋上—



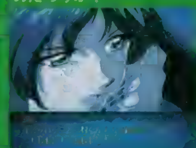
▲立ち入り禁止の柵を飛び越え、誰もいない校舎に上る美月。しかし、そこは図らずも前回の女優が飛び降りた、いわく付きの場所なのだ。



▶事件の真相を自分なりに推理し、たどり着いた結論を美月に聞かせる主人公。うつむいたまま聞く、美月の胸中は果たして……?

前章（11章）がカットされなかった場合は、この章で美月の過去について知ることができる。その内容については左ページで触れた通り。だが本当に核心の部分なので、できれば自分の手でたどり着いてほしい。さて、ここまで来てしまえば、このプレイでの結末は目前。注意すべきは、二村からの電話の対応だけだ。

▼二村からの謎の電話。外ではいったい何が起こっているのか!? 二村は無事なのだろうか?



もちろん、達成率を高めるため、両方のエンディングを見ておきたいので、この章に入る前に必ずセーブをしておこう。また、4本あるグッドエンディングは、すべてここまでのストーリーを体験しない限り、見ることができないことも書き添えておこう。ただ、どの選択肢がほかの〝グッド〟に結びついているかは、やっぱり自分の手で探し出してほしい

ストーリーダイジェスト

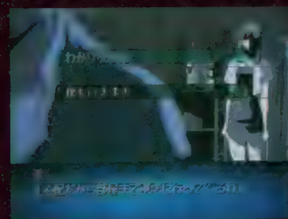
試写のために部室に集まる主人公、遥、美月。だが、来るはずだった二村が、まだ来ない……。そのとき、遥の携帯に「殺される」と二村から謎のメッセージが。遥は「様子を見に行く」とその場を離れ、部室には2人だけが残された。流れるフィルム……主人公は、編集時に感じた疑問を美月に問いかけ、用意しておいたもう1つの映像——森崎医師による「赤坂美月」の話——を再生させる。「キミは美月？　それとも志穂？」、主人公の言葉に美月は態度を豹変させた!!



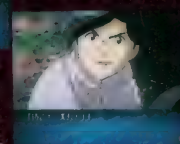
▲急に態度を変え、不敵な笑みを浮かべる美月。本当に同一人物か!?

この選択肢に注目！

選択を求められる場面は少ないが、1つだけ重要な選択肢がある。遥の携帯に二村からの連絡が入ったときに、主人公も遥について行こうとするか否か。二村のことを心配するならば、当然ついて行くべきだろう。どちらでも結果としては残ることになるが、行動的には間違えてはいないはずだ。また、その後の屋上での選択肢はどれを選んでも、それでエンディングが変化することはない。最終的なエンディングへの分岐は、すべて過去の行動でチェックされる。つまり、この章に入った時点で、エンディングは、ほぼ決定していることを意識しておこう。



▲ここで行くかどうかは、本筋にはあまり関係なさそうだが、実は結構重要。



▶二村のこの顔も実は分岐のしるし。とはいえ、エンディングには影響しないが。

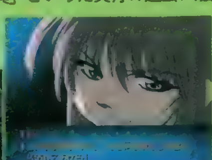
解説 今回のプレイから導かれる2つのエンディング

一気に核心へと近づいた今回のプレイ。ただ、〝グッド〟と〝バッド〟は表裏一体のようで、ちょっとした行動のミスが最後の最後に影響してしまうようだ。ここでは、12章のストーリーダイジェストのあと（章は12章のまま）の展開を紹介しつつ、どこに違いがあったのかを考えてみよう。

パターンA

急に暴れだした美月は、部屋を飛び出し、立ち入り禁止の校舎の階段を上って行く。主人公がそのあとを追って屋上に着いたときには、彼女はフェンスを乗り越えようとしていた。主人公の説得により、飛び降りるのを止めた美月。だが、彼女は次の瞬間、主人公に刃を向けて……という衝撃の展開を見せるこのストーリー。オチは自分で確かめてもらうとして、結果的には〝グッド〟エンドの1つだ。やはり、二村や遥の信頼を得て、なおかつ「写真」といった美月の過去に触れることができたことが大きいだろう。



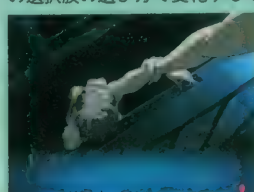


▲恐ろしいことを言う美月。本当に飛び降りてしまう？

◀美月の計画を阻止するために、主人公がとった行動は!?

パターンB

こちらも、美月がフェンスを乗り越えようとするところまではパターンAと同じ。ただし、こちらでは説得できずに美月は……という悲劇的な結末になる。Aとの違いは、12章での二村からの電話後の行動。その1カ所の選択肢の選び方で変化するぞ。





◀▲悲劇的なエンディングを迎えないためにも、各行動をしっかりチェックしよう。



映研のマスコット的存在

楠木翔子

CHARACTER FILE 6

映研のメイク担当。メガネのせいもあり、おとなしそうにみえるが、実はかなりキャピキャピ（死語）系な女の子だ。

双界儀

ゲームの世界をさらに深く楽しむためのスペシャル特集！ これでもうわからないことはない!?

発売中 A・AVG	▶¥6,800(CD3枚組)	▶スクウェア
	▶MC(1〜3ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

え一、長らくお付き合いいただいた「双界儀」の攻略も、いよいよこれでラストです。そんなわけで今回は、"ゲームのストーリーを攻略"してみました。プレイヤー側があーでもないこーでもないと考えられる"隙間"がある物語というのは、こういう楽しみ方もできるのよ、ということで、たまにはこういうのもヨイんじゃないでしょうか。いや、実際楽しみながら書いてたんですがね(笑)。あ、もし細かいところ間違ってたら今のうちにあやまっときます。すみません。（流れ去るゆかマン）

特集 電撃PS最終攻略スペシャル 双界文書

『双界儀』のすべての謎が解き明かされる!?

クリア後のお楽しみや知って得するちょっとしたテクニックを、一部に好評の「双界儀用語の基礎知識」拡大版とあわせてお届けするぞ！

五方輪最強の呪方士(じゅほうし)・塞上夜斗(さえがみやと)参戦!! その実力とは？



諏訪地方の出身で玄武魂を持つ呪方士。呪力を高めるために自分の左目をつぶしている

塞上夜斗

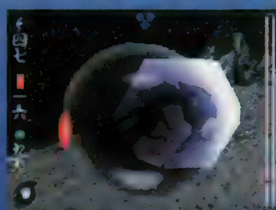
エンディングを迎えた後にデータを保存すると、ファイル名が青いデータがセーブされる。ゲーム開始時にこのデータを選んで始めると、最初から現世の柱のカケラ500個を持っていて、すべてのステージを選択できる状態になっており、さらに本編では使えなかった、塞上夜斗を使ってプレイすることができるのだ。それではさっそく、五方輪最強の呪方士と呼ばれる男、塞上夜斗の能力を見てみよう！



◀打撃攻撃以外の能力がいきなり最大。強化の必要なし!?

攻撃はすべて超級太極弾！

夜斗は、移動しながら攻撃ボタンを押すだけで超級太極弾を出すことができる。しかも、これが通常攻撃(地表アタリ)ではいっさい消費しないというのだから大変。大抵の寄り神は一撃で倒せるのだ。ただし、✚キーを入れないと攻撃できないのと、攻撃終了時のスキが大きいのには注意しよう。また、攻撃中にもう一度攻撃ボタンを押せばその場で停止できるぞ。覚えておこう。



▲超級太極弾なので、射程に捉えた敵は自動的に追尾してくれるのだ。

移動はすべてブースト！

夜斗は移動がすべてブーストなのに加えて素の能力値が高いので、ジャンプとブーストを組み合わせれば意外なほど遠くまで移動できる。だが、停止時に慣性が働くので狙った場所に止まりにくいのだ。止まりたい場所の少し手前で入力をやめるといった感覚を身につければ、スピードを生かした戦い方ができるようになるぞ。



▲高千穂の鳥居に立っている。2本の細い柱の上に乗ることもできるぞ。

ブースト攻撃をキャンセルして長距離をすばやく移動！

ブースト攻撃は、発動中にもう一度ブーストボタンを押すことで攻撃を中止できる。普通ならこのブースト攻撃の後には硬直時間があるのだが、地上に限りブースト攻撃を中断したときにタイミングよくブーストボタンを押すことで、その硬直をキャンセルしてもう一度ブーストできるのだ。地上でしか使えないのがネックだが、長距離をすばやく、カッコ良く移動することができるぞ！



◀まずは地上でブースト。地上かどうかはキャラの横の土煙で見分ける。



▲そしてブースト攻撃。これの終りぎわにタイミングを合わせて……。



◀もう一度ブースト。すると、硬直をキャンセルしてブーストにつなげられるのだ。

双界儀

すべての根幹をつかさどる五行相関の秘密に迫る！

万物は五つの元素からなる、とする五行思想。これまでにも何度か説明してきたが、ここでもう一度おさらいしておこう。五行思想の根幹を成すのは、木、火、土、金、水の五つの元素。この五つの元素には、お互いにプラスとマイナスの影響を及ぼす相関関係があり、ある元素にプラスとして働く関係を相生、マイナスとして働く関係を相剋という。たとえば、水によって木が成長し（水生木）、金属によって木が切られる（金剋木）、という関係だ。それらを図に表わした物が、右の五行相関図。そして、五行配当とはそれらの関係を総括したもの、と考えればいいだろう。この関係を知ると、「双界儀」の隠された一面が見えてくるのだ。

五行相関図



相生	相剋
木生火＝木によって火が起こされる	木剋土＝木は、土から養分を奪って成長する
火生土＝火が灰を生み、それが土になる	土剋水＝土は、水をせき止めて流れを変える
土生金＝土の中から、さまざまな金属が生まれる	水剋火＝水は、火の勢いを消し去る
金生水＝冷たい金属は、空気の中から水を生む	火剋金＝火は、金属を溶かし性質を変える
水生木＝水は木をはぐくみ、成長させる	金剋木＝金属は、木を倒し切り刻む

◎五神宝珠と武具の関係

五方輪の武具は、埋め込まれた五神宝珠が持つ元素の属性に応じた特殊能力を発揮する。そして、武具の力にはさらなる秘密があったのだ。五行の元素はそれぞれ、シンボルとなる色を持っている。五方輪の武具は、それの持つ属性と相生の関係にある元素のシンボルカラーで塗られることで、武具の持つ力＝武氣をさらに高めるように造られていたのだ！　というわけで、写真で武具の属性と色の関係をまとめてみた。なお、玄武魂のみ特定の武具を持たず、呪方士の体に直接埋め込むか、常に触れている形で使われている。これは、人間は五行において基本的に“木”属性の存在となっているために、人間の肉体そのものが武具として使えるからだろう。

闇陽炎



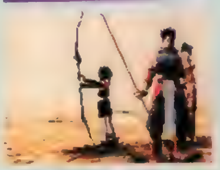
蒼竜魂が埋め込まれ、木氣である雷撃を発する剣。火の色・赤の刀身を持つ。

忌杖



朱雀魂によって、炎を操る力を持った黄金の杓杖。金＝黄は、相生である土の色。

天成



白虎魂の力で、空気中の金属元素を矢に変える大弓。水の色・黒で塗られている。

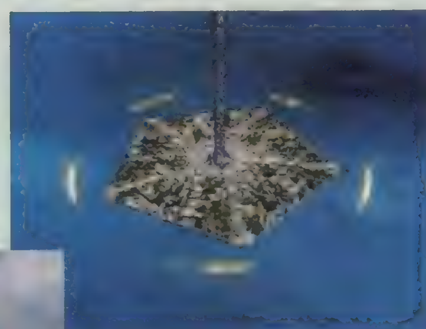
銀鏡



黄竜魂によって、土氣＝重力を操る白銀の扇。銀＝白は、金氣のシンボルカラー。

◎反剋咒法についての補足説明

前号の「基礎知識」で解説した反剋咒法だが、“反剋”という言葉がわかりにくかったようなので補足を入れておくぞ。反剋と言うのは文字どおり、相剋の関係が逆になった状態を指す（大雨で川があふれて山を崩すとか、火が水を蒸発させるとか）。つまり、本来ならマイナス方向へ働くエネルギーの流れが逆転しているのが反剋の状態である、と考えればいいだろう。さて、相剋の流れを逆転させ、さらに相生の方向へ氣を流すことでエネルギー全体をプラス方向へ誘導して、衰氣を旺氣へと転換する反剋咒法。この術は、本来は（現世の柱の再生のような）大規模な術のための咒力を得るためのものだった……とも考えられるのだが、どうだろうか？



▲反剋咒法発動直後のエナの地。相剋の流れとは逆の、右方向にエネルギーが流れている。



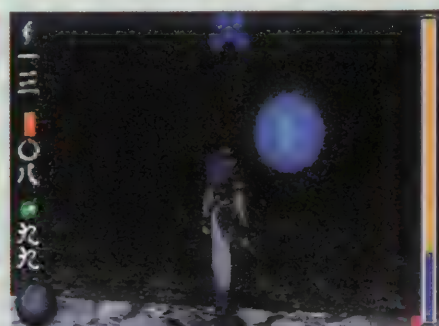
◀衰氣の減少による紫微仙の弱体化は、実は反剋咒法の2次的な効果にすぎないのかも?!

現世の柱のカケラがミニガラン石の中にある理由

現世の衰氣を集めて常世に送っていた現世の柱。そのカケラには、まだ衰氣を引き寄せる力が残っていた。そして、ガランの日によって日本中に衰氣があふれたために、ほんの小さなカケラの周りにも衰氣が結晶して、ミニガラン石が出現したのだ。また、黄色や青といった色の違いは、内包されているカケラの数によって旺氣の影響が現れるために、中和状態の黄、旺氣充満状態の青と色が変わるからだろう。ただし、青といえども常に衰氣を引き寄せているために、ミニガラン石が自分から消滅することはまずないと思われる。



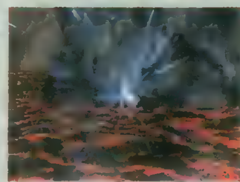
▲衰氣の固まりなだけに、ミニガラン石は近くにいる寄り神をパワーアップさせてしまう。



◀これがミニガラン石内部の現世の柱のカケラ。五神宝珠もこの形をしている。

造られしモノ、六震祇（りくしんぎ）

紫微仙が楔(くさび)を抜くために造った人工の寄り神、それが六震祇だ。それぞれが製作を分担しており、尸起、尸動はヤンロン、尸震、尸覚、尸涌はカハク、尸吼はインフゥの手で作られている。ちなみに、名前に共通している尸(し)は〝しかばね〟とも読む。また、六震祇の祇(ぎ)は〝くにつかみ〟とも読み、土着の神様を指す〝国津神〟と何らかの関係があると思われる。



▲楔を抜くためなら自爆をもいとわない、忠実な下僕なのだ。

尸起 しき



最初に戦う六震祇。五行属性は製作者のヤンロンと同じく火だが、なぜか雷撃を使って攻撃してくる。角を使った突進攻撃も得意。下の尸動もそうだが、ヤンロンの造った六震祇はなぜか怪獣のような形態をしている。そういった趣味でもあるのだろうか…。

尸吼 しこう

人間の言葉をまねるなど、ある程度の知能を持っている（六震祇に知能を与えるなど、いかにもインフゥらしい）。富士の地下で一度は敗れたが、失った体に立科顧問を取り込んで復活した。みづほで戦うと、立科顧問の声で惑わしてくる。



尸動 しどう



こいつも五行属性は火だが、攻撃は衰氣弾、体当たりに加えて雷撃である（なぜだ…？）。また、ヤンロンが造った六震祇に共通する特徴として「演出されてるっぽいハデな出現の仕方をする」というのが確認されている。やっぱりヤンロンの趣味なのだろうか…？

尸震 ししん



カハクによって作られた六震祇。中国や日本で発掘される祭儀用の楽器、銅鐸（どうたく）のような形をしている。カハクの六震祇は、3体とも無機物がモチーフになっており、製作者の性格がうかがえる。自爆を止めようとした八洲と比較する限り、それほど大きくはないようだ。尸震は、周囲に浮いている神殿埴輪型（この形の埴輪は実在するのだ）のオプションから衰氣弾を発射、また名前や形が示すとおりに、音波を使った攻撃を繰り出してくる。そういえば、出雲の登場時に使った音波攻撃に、真武居と八洲はかなり面食らったようだが、なぜかみづほは平気だったのが気になった。

尸覚 しかく



紫微仙が大和に「置いてきやがった」（真武居のセリフ）六震祇。泥に埋もれた奈良市街をうろうろしながら、ホーミング衰氣弾や体当たり、衰氣ビームで攻撃してくる。表面の文様は、奈良県明日香村にある古代の巨石遺跡群の1つ、酒船石に刻まれている文様と酷似している。もともとこの酒船石、「ミゾに材料を入れて酒や薬を作った」という言い伝えもあるぐらいで、おそらくはカハクあたりが不老不死の実験に使う薬なんかを作っていた石なのかもしれない。ところで、置いていったと言うことは大和の楔はこの尸覚が抜いたのだろうが、はたしてどうやって抜いたのだろうか？　自爆もしていないし……。

尸涌 しゆう



水没した鹿島市の上空におおいかぶさるように浮かんでいた、最大の大きさを誇る六震祇。内部が戦闘ステージになってしまうほどデカい（少なくとも直径1kmはあるんじゃないか？）。海水やひさぎの船ごと鹿島の楔を吸い込んで引き抜くという、八洲大騎もビックリの荒技をやってのけた。内部に浮かんでいたミニガラン石は、きっとこのときいっしょに吸い込んだのだろう。最後の六震祇だけに、ステージ構成ともども実に手強い相手。

陽龍（ヤンロン）と陰虎（インフゥ）・その絆

1万2千年という時を経て、実の兄と妹という関係を超えた愛を育んできたヤンロンとインフゥ。非時（ときじく）の実を手に入れようとするのも、単に不老不死を得るだけでなく「ヤンロン兄様と永遠に添い遂げる」（インフゥのセリフ）ためであるのは間違いない。そんな2人の間の絆を強く感じさせられるのが、ヤンロンとの最終決戦だ。反剋咒法発動前にある程度ダメージを与えると、ヤンロンは黒い衰氣球を展開する。ヤンロンの属性は火＝赤なのに、なぜ水属性の黒い衰氣が使えるのか？　実はこれ、禁門の戦いでインフゥが使った術なのだ。インフゥの「離れたくない」という願いは、かなえられていた、ということだろうか。



◀インフゥはときどき、黒い衰氣球を展開する。



◀五方輪に敗れた後、ヤンロンの腕の中で「心からひとつになれる」といって消え去るインフゥ。



▲そしてヤンロンは、火属性の衰氣だけでなくインフゥの持っていた水属性の黒い衰氣をも操るようになるのだ。

これが封陣符(ふうじんふ)・咒方術だ!



▲封陣符

書かれているのは、咒力を秘めた神代文字。封陣符は、五方輪が1枚ずつ自分の手で書き込んで作っている。

五方輪が使う咒方術の中でも、咒符を使って天地陰陽の理に干渉しさまざまな効果を起こす術を封陣符と呼ぶ。封陣符は、咒符を特定の配置に敷設することで発動するが、このときに咒符の間に放電現象が見られる。これはおそらく、咒符同士をつなげる咒力が木氣＝人の旺氣によるものだからだと思われる。それではここで、8種類の封陣符・咒方術をそれぞれ見てみよう。



▲封陣符の発動中は一時的に無敵。また、この結界は隣接したミニガラン石を破壊できる。

いっけつてんら 一穴点螺	咒符を無属性の貫通弾として攻撃する術。射程はほぼ無限大。五行属性を持っていないことから、咒符の文字は五行を超えた、天地陰陽の理そのものに近いモノを表わしていると思われる。
におうせんたい 二王仙胎	衰氣感染を中和する術。相生の状態にある龍穴に入ると同じ効果を得られる。咒符を2枚使うことでエネルギーに〝流れ〟を発生させ、それによって旺氣を補う＝衰氣を中和しているのだろう。
さんげんちんじゅ 三元鎮守	咒符3枚を防御壁として展開し、30秒の間正面からの衰氣弾や体当たりを防ぐ術。三元とはおそらく〝天〟〝地〟〝人〟であり、それらを〝鎮める〟ことでみずからを〝守る〟術なのであろう。
しほうしきめつ 四方色滅	周囲の敵すべてにダメージを与える。四方は〝東西南北〟、色は〝色即是空〟の色で、この世にあるいっさいの物を表わしていると思われる。東西南北すべての存在を滅する、という名を持った術。
ごぼうせいりき 五芒醒力	五芒とは、そのものズバリ五行の元素だろう。術者を構成している五つの元素を文字どおり覚醒させることで、あらゆる攻撃や衰氣感染をも無効化させる、いわゆる無敵状態を作り出す術だ。
りっきふうさつ 六氣封殺	11秒間時間を止める術。咒符の配置から見て、六氣とは五行＋時間だと思われる。五氣の循環とそれによって進む時間の流れを封じ込め、まさに殺してしまうという、なかなかに豪快な術。
しちせいしょうき 七星招鬼	七星はやはり北斗七星だろうか？　その力を借りて自分の分身(鬼)を作り出し(招き)、敵の攻撃を30秒の間分身の方にそらせる。まず間違いなく、あまり使わない術ナンバー1でもある。
はっきょくてんち 八極天地	八極は、易卦における八卦と思われる。これと天地の力によって、体力を最大まで回復させる術。ちなみに、発動中に飛んでくる文字は〝休〟〝生〟〝傷〟〝杜〟〝景〟〝死〟〝驚〟〝開〟。

ナミはうかつなお姫サマ♡

夜斗の体であることを忘れて咒力を使おうとしたり、瀕死の我舞をほっぽらかして夜斗と見つめあったりと、意外とうかつな言動の目立つナミ姫。もっとも、そのボケ具合がまた魅力でもあるのだが。





▲▶1万2千年も封じられていたのだから、多少のおトボケはまぁしょうがないのかも。

五方輪って実は…

すべてを滅するという咒方術・四方色滅だが、実際に消滅するのはレベル1の寄り神だけ。レベル2なら体力の半分、レベル3で4分の1、ボスになると残りHPの10分の1しかダメージを与えられないのだ。さてここで、日高見で夜斗が四方色滅を使おうとしたときを思い出してほしい。八洲の「やべぇ！」や「あやうくブッ殺されるとこだったぜ」というセリフから考えるに、実は五方輪のレベルとは四方色滅で「あやうくブッ殺される」くらいのレベル、つまり、一番弱い寄り神とたいして変わらないのではないだろうか!?　五方輪がそうなのなら、一般人が寄り神にかなわないのも仕方のないこと(?)なのだろう。



◀夜斗の四方色滅が特別に強いと考えれば問題ないのかも!?

詰め物と変幻の關係に迫る!?

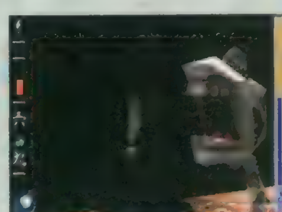
夜斗の体を借りて顕現したナミ姫。百戦錬磨の五方輪がその存在に躊躇(ちゅうちょ)する中で、1人おもむろに近づいていく朱童ひふみ。ナミ姫と正面から対峙した次の瞬間、彼女のとった行動は…！　というワケで、ナミ姫が「ほんまもん」であることがわかったのだが、「身体は夜斗のものに変わりない」というのを確かめたいのならば、ほかにいくらでも方法はあると思うのだが……(笑)。また、もし「ほんまもん」でなかったらどうするつもりだったのか？　実際、ほかの連中は「本物でも詰め物でもかまわねぇ」(八洲のセリフ)というのが本音ではなかろうか。はたして、ひふみの真の目的とは一体何だったのだろうか…!?



◀まさか「大きさ」が気になった、とかではないだろうが…。

寄り神の声はあの人だった!!

音響監督としてドラマを盛り上げてくれた三ツ矢雄二さん。その三ツ矢さんが、声優としても出演しているのには気づいたかな？　声は出しているのに、スタッフロールに名前がないあのキャラ…三ツ矢さんが声を担当しているのは、なんと寄り神だったのだ！　これにはちょっと気がつかなかったよねぇ!?



▲断末魔にしては存在感のある声だから、もしやとは思ったけれど…。



三ツ矢雄二さん

プロデューサーとしても活躍中のベテラン声優だ！

XI[sái]

ダイス転がしのトリコとなった読者が急増中！
今号でもバッチリ役立つ攻略をお届けするぞ。

発売中 PZG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、MT、2～5人同時対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

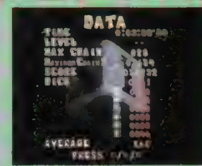
驚くべきことに、「XI」の開発チーム「shift」のメンバーは、現役大学院生で構成されている。それというのも実はこの開発チーム、SCEI主催のプロジェクト「ゲームやろうぜ！」で結成された制作チームのひとつなのだ。SCEIはPS始動の頃からゲームクリエイターの発掘と育成に努めてきたが、この努力がついにこんな傑作を誕生させたのである。PSらしい、そしてSCEIらしいソフトとして、その出自も高く評価できる。（城イドム）

『XI』を100倍おもしろくするおトク情報を大公開!!

まず、知っておいてソンはない豆知識から紹介しよう。パズルで全100問をクリアすると、新たにランダム版の問題が選べるようになる。ここでは1000問（！）もの難問が楽しめるぞ。また、トライアルで1ゲーム終えたあと、スコアランキング画面で△ボタンを押すと、そのプレイでのデータ画面が表示される。知らなかった人はぜひ試してみよう。あと、8月17日発売のDPS-D10にはSCEIによる「XI」のスーパープレイのデモが収録されるぞ！ この攻略記事と併せて活用してね。



◀パズルモードにて全100問をクリアすると、「RANDOM」の選択肢が表示されるのだ。



◀トライアルモードでは、1ゲーム終わったあとに、そのときのプレイ内容が一覧できる。

こんなこと知ってた？ 『XI』の隠しシステムを一挙紹介

●XIバリューシステムとAQUIのスピード

「XIバリュー」とはエンドレスの記録を評価したもの。英字は左から「スコア」、「MAXチェイン数（チェインを続けた最高数）」、「MAXチェインスコア（1回のチェインで得た最高点）」を示している。最低のDからC→B→A→Xとランクアップする条件は表の通り。オールB以上、オールA以上、オールX以上をとることで、キャラ移動の隠しスピード3～5速が選択可能になるぞ。



▲「XIバリュー」はエンドレスモードでのみ表示される。

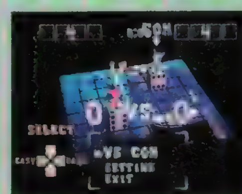
バリューシステムの評価基準	評価基準	スコア	MAXチェイン数	MAXチェインスコア
	レベルC	1000	5	100
	レベルB	10000	10	250
	レベルA	50000	30	500
	レベルX	???	???	???

●ギャラリーの絵を使用できるぞ

オプションで「CONFIG」、「GALLERY」と選択すると、15枚の壁紙を掲げた画面になる。それぞれの絵は、一定のノルマを満たすと開く。その条件は以下の通り。①パズルで100問までの問題を10問クリアするごとに開く（計10枚）。②エンドレスのスコアがCOM1位の記録を破る。③エンドレスのレベルがCOM1位の記録を破る。④タイムリミテッドのスコアがCOM1位の記録を破る。⑤トライアルかタイムリミテッドのMAXチェイン数がCOM1位の記録を破る。⑥トライアルかタイムリミテッドのMAXチェインスコアがCOM1位の記録を破る。



▶気にいった壁紙を選んで○ボタンを押せば…。



◀タイムリミテッドとバトルで壁紙を使用できる。

●「チェインにならないぞ？」と思った人は…

「バニッシュ中のダイスに同じ目のダイスを隣接させたのに、チェインしないことがあるんですが？」とお悩みの人は、チェインの法則を誤解している可能性が高い。チェインを、ハッピーワンと同じように「バニッシュ中のダイスに隣接させればいい」と思っている人も多いようだが、チェインとは連続してバニッシュさせること。そのため普通のバニッシュと同じように規定個数（3の目なら3個、6の目なら6個）のダイスがないと反応はしてくれないのだ。規定個数さえそろえばいいので、Aの写真のように「3の目で、バニッシュ中のダイス1個にダイス2個をつなげる」といった方法でも、チェインはできるぞ。ちなみにBとCの写真2枚はチェインが起こらないケースの代表例。チェインを決め損なうことの多かった人は、このあたりにも気をつけてプレイしてみよう。



▲規定個数を並べられさえすれば、チェインはちゃんと発生してくれるぞ。



▲このように、前に消したダイスが消え切ってしまい、5の目のダイスを4個しか並べられなかったら、チェインは起こってくれない。

▼踏みつけたダイスは、強制的に消滅してしまう。写真の場合では、6の目が5個しかないとみなされ、チェインは起こらない。



●チェインの点数について

1つのチェインで獲得できる点数は、[ダイスの目の総数]×[消滅中の総ダイス数]×[チェイン数+1]で算出されるが、この「消滅中の総ダイス数」には、消え切ってしまったダイスは含まれない。また、消去中のダイスには、チェイン反応が起こるたびに、ほんのわずかだが、上にせりあがる性質がある。つまり、すばやい操作こそ点数アップの秘訣なのだ。

●タイムリミテッドのカウント

タイムリミテッドでは制限時間がなくなった瞬間にプレイが終了になり、その時点で加点中の点数も切り捨てられているような印象を受ける。でも実際にはちゃんと加点作業は続けられていて、タイムアップによって打ち切られるのは、マイキャラの操作のみなのだ。その瞬間までにとった行動ぶんの点数はちゃんとスコアにカウントされているのでご安心を。

●エンドレスのレベル

エンドレスのレベルは、消したダイスの総数によってアップする（ハッピーワンで消したダイスは含まない）。レベルが1段階アップするのに必要な消去ダイス数は「レベル1～9で15個」、「レベル10～11で20個」と、10レベル分上がるごとに5個ずつ増していき、超過分は次レベルに繰り越される。レベルが上がるにつれ、ダイスの発生速度も早くなるぞ。

●タイムリミテッドのダイス

タイムリミテッドでの初期状態のダイス数は23個で、中央が必ず1の目になるのを除くと並び方に法則性はない。新しいダイスは一定時間ごとに発生するが、ダイスが最低キープ数の23個以下になると連続的な発生が行われ、ダイス数が40個になった場合には発生がストップする。なお、発生するダイスはわずかながら1の目が出る率が高く設定されているぞ。

10,000点も夢じゃない!? タイムリミテッドのスーパーテクを伝授しちゃうぞ!!

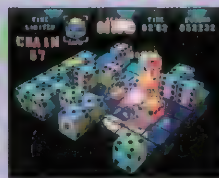
タイムリミテッドでハイスコアめざして奮闘中の読者も多いと思うので、ここではスコアを稼ぐのに有効なテクニックを解説することにしよう。初心者用の代表的な稼ぎ方や、チェイン数狙いの人にお勧めの作戦は、右で紹介している通りだが、下では驚くほどのスコアを稼げる攻略方法も掲載してみたぞ。この攻略は、ＳＣＥＩ直伝の消し方をＤＰＳ流にアレンジしたものなんだけど、キャラ移動スピードが４速や５速に満たない人でも十分に活用できるので、ぜひ試してみてね。最初は予想外のバニッシュに悩まされると思うけど、そんな失敗を克服するためには練習あるのみだ。がんばろう！

●初心者が稼ぐとき



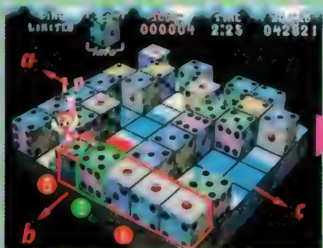
◀とりあえず、得点効率の良い６の目をフィールド上に出しまくってみよう。これだけでも千〜４千点くらい狙えるぞ。

●連続チェイン数を狙うとき

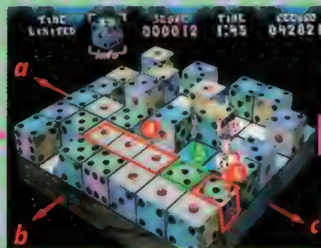


◀２の目は２個あればチェインに持ち込めるので、チェインを連続で決め続けるのに向いている。アドリブで勝負なのだ。

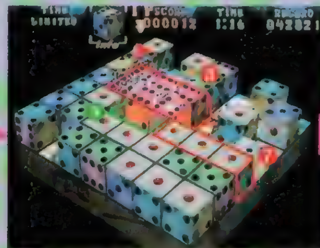
◆上級者は試してみよう！ これぞＤＰＳ流「６の目連続チェイン」なのだ



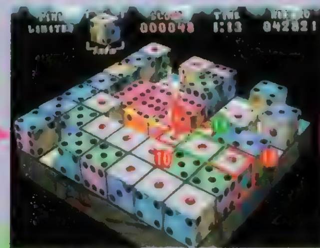
▲ここでは、１列５個のダイスを並べることにしよう。まず、フィールドの端に１の目を３個並べる（①）。次に、②の場所にダイスを「６の目をｂ方向（側面）に向けて」置いて、③の場所には「６の目をａ方向（側面）に向けて」置くようにしよう。なお、ダイス①の右側（カド寄り）の１個か２個を６の目にしてもいい。



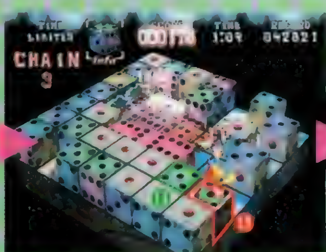
▲２列目は１列目と左右逆の形に配置させる。④の場所にはダイスを１の目にして並べ、⑤の場所には「６の目をｂ方向（側面）に向けて」置き、⑥の場所には「６の目をｃ方向（側面）に向けて」置くようにしよう。なお、左の写真内①の一部に６の目を加えた人の場合も、④の場所は１の目だけで統一してＯＫだぞ。



▲３列目では⑦に１の目を並べる。続いて⑧の場所で６の目をバニッシュさせよう。ちなみに、６の目をバニッシュさせるのは「バニッシュ後の逃げ道（足場）がある」「⑦の左横２マス（⑨）がカラになっている」「⑨のマスにバニッシュするダイスの一部が隣接している」という３つの条件を満たしていれば、どこでもいいぞ。

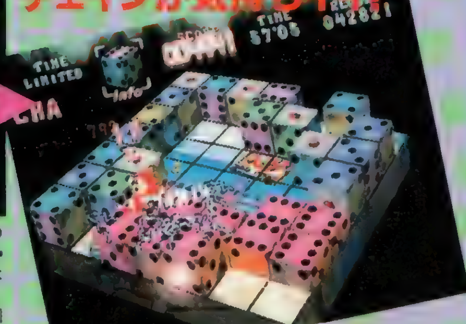


▲これからの行動は最初にバニッシュさせたダイスが消える前に行わないと意味がないので、迅速かつ正確に操作するようにしよう。まず、⑩のダイスを矢印の方向に２回転がしてみよう。これで最初のチェインが簡単に決められるはずだ。⑪と⑫も同じように２回矢印方向に転がすことで、続けてチェインさせていこう。



▲⑬と⑭のダイスがある場所は、一連の動作の折り返し地点にあたる。⑬は矢印のように「✚キー上→左」という操作でチェインさせ、⑭は「✚キー右→上」という操作でチェインさせよう。以下に続くダイスも同じような流れで２回転がしていくだけで、ガンガン連続してチェインさせていけるぞ。

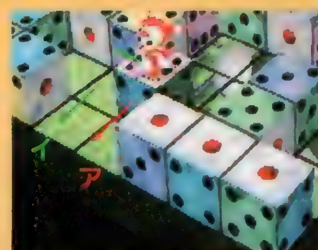
チェインが気持ちイイ!



▲バッチリ決まれば、楽々高得点が得られるのだ。

折り返し部分のダイスを並べるコツ

折り返し地点でのダイス配置には、右の方法が便利だぞ。なお、連続チェイン中に予想外のバニッシュで、チェインが途切れることがある。原因の多くは折り返し部分のダイス。ここが２の目になったときなど、隣接するダイスとバニッシュすることが多いので注意。

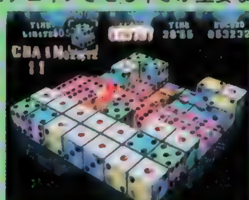


▲写真のＡＱＵＩがいる場所に６の目を出すのが基本。「✚キー下」で"ア"に、「✚キー左→下」で"イ"に、適切な向きのダイスを置けるのだ。

ワンポイント質問箱

Q.1 １列７コじゃダメなの？

連続チェイン準備用のダイスを１列５個にしているのには理由がある。下の写真のように１列７個でも連続チェインは組めるが、最初のチェイン開始から最後のチェイン終了までの時間がかかり過ぎてしまうのだ（折り返し部分の方がすばやい連続チェインをしやすいため）。得点アップには次々とチェインさせる早さが重要なので、１列７個のメリットは隠しスピード最高速（キャラスピード選択時の☆が５個）を獲得してからでないと、まったくないのだ。



▲これが１列７個の配置での連続チェイン。５速専用の組み方なのだ。

Q.2 なんで●にこだわるの？

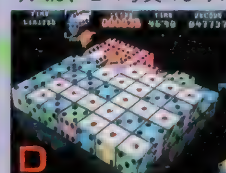
「準備用のダイスを、６の目を側面にして配置した方が、すばやく連続チェインできるはず」と思ったスルドイ読者もいるかも。確かにその通りで、１回転がせば６の目が出るようにダイスを並べても、連続チェインする準備は整えられる。この方法なら、チェインをすばやく続けられるため、点数アップにもつなげやすいが、準備段階で予想外のバニッシュが起きやすいという、致命的なデメリットがある。準備用のダイスに１の目を使う理由はそこにあるのだ。



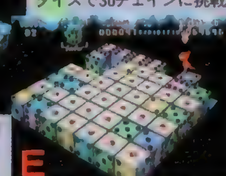
▲６の目を側面にした配置での連続チェイン。失敗のリスクも大きい。

Q.3 どんな応用ができる？

上では３列目の３個目のダイスからチェインにつなげていく方法を解説してみたけど、もちろん余裕があるならさらに列を重ねていってもいいぞ。Ｄの写真のようにダイスを組めるよう、がんばってみよう。また「トライアルモードでチェイン数30回を狙いたいけど、２の目を連続するのは苦手で…」という人は、Ｅの写真のようにダイスを組む手もある。



▲５個×５列＋はみ出し１個（計26チェイン分）を配置。全部決まれば大量得点確実だ。



▼エンドレスに応用した例。フィールドいっぱいに準備したダイスで30チェインに挑戦。

XI[sai]

ヒロインドリーム2

攻略２回目となる今回は、オーディションの合格条件や感情度の上げ方など、役立つ情報を公開！

発売中 育成SLG	▶¥6,800 ▶マップジャパン ▶MC（１ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは何度も繰り返しプレイすることが前提となっているので、最初のうちはオーディションは受かりにくくなってます。やはり静の育成には、スペシャリスト自身を育成することが重要。そこで、前号でも書きましたが、最初の１、２回はスペシャリストのレベル上げとＳＳアイテムの収集に的を絞ったプレイをしましょう。イベントを発生させなければ１プレイ１時間くらいで終わりますね。（ほやへ田島）

静をヒロインに導くデータを大放出!!

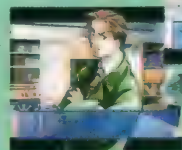
発売から２週間となる今回は、静をヒロインにすることに焦点を当てて攻略していくぞ。普通のヒロインにするだけなら、とくに必要なイベントはなく、評価とパラメータが高ければいい。そこで、評価やパラメータなどに関係する重要なデータを紹介しよう。また、ヒロインのタイプは12種類あり、静のパラメータによって変化する。その分岐条件についても公開するぞ。

ONE POINT イベントを効率よく起こすには？

イベント達成率がなかなか上がらない人は、誰か１人に的を絞って毎週会いに行くという極端なプレイをしてみよう。イベントの発生は主に関係値が関連してくるので、あまり大勢の人と会っていると中途半端なままになるのだ。また、月一会議での演信の言葉もイベントに含まれるので、毎月チェックすること！



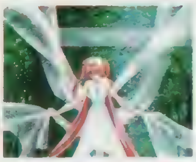
▶マップ移動では、誰か１人の関係値を集中して上げる。



◀月一会議も、面倒くさがらずにしっかりチェック。

明日のヒロインのために 1 オーディション【しっかりオーディションを受けて評価を上げよう!!】

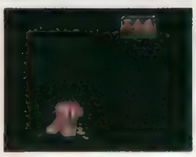
静がヒロインになるためには、「評価」を上げることが必要不可欠になってくる。この評価を上げるには、オーディションを受けて仕事を成功させなくてはならないのだ。ここでは、全オーディションの発生条件と合格条件を一挙に公開するぞ。



◀オーディションに合格すればビジュアルも見られるぞ。

●無謀なオーディションは控えよう

オーディションに落ちてしまうと、静の気分が「なんか不愉快」になり、ディレクターへの感情度が下がる。感情度が下がるとロクなことがないので、確実に合格できる状態にしてから受けよう。



●アルバイトは必ず参加させよう

オーディションの中には、アルバイトと呼ばれるものがある。表中ではNO４、８、９、10がそれにあたり、とにかく受けさえすれば無条件で合格となる。わずかながら評価も上がるので、できるだけ毎年行うようにしよう。

表の見方

発生・合格条件は、能力値を満たしていればOKだが、それ以外に条件がある場合、備考に示している。なお、複数のオーディション発生条件を同時に満たした場合、NO.の順に発生する。

NO.	タイトル			
タイプ	課題	人気	期間	評価
●●●〈発生能力値〉		●●●〈合格能力値〉		
備考：（発生に関する条件補足など）				

1 明治探偵

タイプ	課題	人気	期間	評価
演劇	演技	A	3週間	70

発生能力値	合格能力値
●演技 700以上	●演技 900以上
●発声 600以上	●発声 650以上
●運動 450以上	●運動 500以上

備考：とくになし

2 ファミリーミュージカル

タイプ	課題	人気	期間	評価
演劇	感受性	B	3週間	50

発生能力値	合格能力値
●感受性550以上	●感受性750以上
●演技 350以上	●演技 400以上
●魅力 400以上	●魅力 450以上

備考：とくになし

3 レースクィーン

タイプ	課題	人気	期間	評価
イベント	魅力	B	1週間	50

発生能力値	合格能力値
●魅力 510以上	●魅力 650以上
●運動 380以上	●運動 430以上

備考：発生には、評価が210以上必要。

4 クリスマスキャンペーン

タイプ	課題	人気	期間	評価
イベント	なし	D	1週間	10

発生能力値	合格能力値
●魅力 100以上	――

備考：アルバイト。毎年12月１週に自動的に発生する。

5 展示会の司会

タイプ	課題	人気	期間	評価
イベント	発声	C	1週間	30

発生能力値	合格能力値
●発声 300以上	●発声 500以上
●魅力 150以上	●魅力 200以上
●感受性200以上	●感受性250以上

備考：とくになし

6 美少女刑事サンマリナ

タイプ	課題	人気	期間	評価
イベント	演技	A	1週間	70

発生能力値	合格能力値
●演技 700以上	●演技 900以上
●運動 450以上	●運動 500以上
●魅力 510以上	●魅力 560以上

備考：発生には、静が怒るイベント（※1）が必要。

7 デパートイメージガール

タイプ	課題	人気	期間	評価
ポスター	自信	C	1週間	30

発生能力値	合格能力値
●自信 350以上	●自信 450以上
●魅力 300以上	●魅力 350以上

備考：とくになし

8 夏の旅行ポスター

タイプ	課題	人気	期間	評価
ポスター	なし	D	0週間	10

発生能力値	合格能力値
――	――

備考：アルバイト。毎年６月１週に自動的に発生する。

9 冬の旅行ポスター

タイプ	課題	人気	期間	評価
ポスター	なし	D	0週間	10

発生能力値	合格能力値
――	――

備考：アルバイト。毎年12月１週に自動的に発生する。

10 グラビアモデル

タイプ	課題	人気	期間	評価
モデル	魅力	D	0週間	10

発生能力値	合格能力値
●魅力 150以上	――

備考：アルバイト。毎年６月１週に自動的に発生する。

11 水着モデル

タイプ	課題	人気	期間	評価
モデル	魅力	A	0週間	70

発生能力値	合格能力値
●魅力 650以上	●魅力 850以上
●自信 450以上	●自信 500以上
●演技 500以上	●演技 550以上

備考：毎年６月１週～８月４週のみ発生。発生しても、９月に入ると消滅。

12 アクション女優

タイプ	課題	人気	期間	評価
映画	運動	A	3週間	70

発生能力値	合格能力値
●運動 700以上	●運動 900以上
●演技 650以上	●演技 700以上
●魅力 450以上	●魅力 500以上

備考：発生には、評価が200以上必要。

13 エゾマ対ビルゲドラ

タイプ	課題	人気	期間	評価
映画	演技	B	4週間	50

発生能力値	合格能力値
●演技 550以上	●演技 750以上
●自信 400以上	●自信 450以上

備考：発生には、評価が100以上必要。

14 目薬CM

タイプ	課題	人気	期間	評価
CM	魅力	C	2週間	30

発生能力値	合格能力値
●魅力 250以上	●魅力 350以上
●演技 200以上	●演技 250以上
●感受性150以上	●感受性200以上

備考：とくになし

15 ファンタジアン２

タイプ	課題	人気	期間	評価
CM	感受性	B	2週間	50

発生能力値	合格能力値
●感受性400以上	●感受性550以上
●自信 410以上	●自信 460以上

備考：発生には、静、円、舞との関係60以上、静の評価100以上必要。

16 アニメ声優

タイプ	課題	人気	期間	評価
歌・声優	発声	B	2週間	50

発生能力値	合格能力値
●発声 650以上	●発声 800以上
●演技 240以上	●演技 300以上
●感受性300以上	●感受性350以上

備考：毎年７月１週～９月４週以外に発生。

17 バックコーラス

タイプ	課題	人気	期間	評価
歌・声優	音感	C	2週間	30

発生能力値	合格能力値
●音感 600以上	――
●発声 550以上	
（※２）	

備考：発生には静と響のイベント（※３）と、静の音感と発声が流音を下回っていることが必要。

※１）静、円との関係値がそれぞれ40以上で、静のストレスが150以上のとき、マップ移動で発生。※２）静の方向性が〈歌手系〉であると合格（ステータス画面のバックが赤いとき）。※３）静の音感と感受性が550以上のとき、マップ移動で発生。

明日のヒロインのために 2

感情度【ディレクターに対する感情をコントロールしよう!!】

ディレクター（主人公）に対する感情度は、育成＆イベントなどに関わってくる重要な要素。ここでは、その感情度について解説していこう。ちなみに、どういう状況で感情度が変化するのかは、右の表を参考にしてほしい。

●感情度の高め方と、目安を知る方法は？

感情度を上げるには、基本的に月１～２回の自習とプレゼントを忘れなければOK。マップ移動でミニゲームをするのも効果的だ。なお、調査イベントで上昇するのは探偵との関係値であり、ディレクターに対する感情度（静は探偵とディレクターが同一人物であることを知らない）とは関係ないので注意しよう。また、ディレクターに対する感情度は、ステータス画面での静のセリフでおおまかに知ることが可能になっている。そのセリフと感情度の対応は、右の表の通りとなっているぞ。



▶序盤は感情度が低いので、上げられるチャンスには確実に上げるようにしていこう。

セリフ	感情度
大ッキライ！	0 ～ 83
うんこたれ	84 ～167
ばぁか	168～251
やな奴	252～335
気に入らない	336～419
別に？	420～503
ふつう	504～587
ちょっと見直した	588～671
にこにこ	672～755
やるじゃん	756～839
いつもありがとう	840～923
だ～い好きっ！	924～999

状況	[illegible]
気分が「気分最高！」になったとき	＋50
オーディションに合格したら	＋50
ミニゲームで景品を取ったら	＋50
方針が「自習」になったら	＋50
プレゼントをあげたとき、喜びに応じて	＋50～－20
仕事が終わったら	＋40
気分が「ちょっと嬉しい」になったら	＋20
気分が「泣きそう」になったら	－10
スペシャリストを交代したら	－20
気分が「なんか不愉快」になったら	－30
ステータス異常を起こしたら	－30
合宿に参加が決定したとき	－40
方針が「スパルタ」になったら	－40
静が病気になったとき	－500

明日のヒロインのために 3

調査イベント【意外に重要!?　調査イベントでの効果】

調査イベントでの結果によって変化するパラメータ等の一覧を公開。表は、「OK」が正しいアイテムを持っていった場合、「NG」が間違えた場合、「NO」が依頼を途中で諦めた場合となっている。ちなみに２周目以降は「もしかしてこれ？」という選択肢を選ぶだけで「OK」になるぞ。

●調査イベントは重要!!

調査イベントは静の能力値アップには直接関係なく、探偵としての関係値やライバル候補生の能力値に変化が起こる。しかし、調査イベントの回数はＳＳアイテム発生の条件にもなっているので、各キャラ最低６回は行っておきたい。



●各候補生の場合

OK	依頼された候補生との関係値＋20
NG	依頼された候補生との関係値－15
NO	依頼された候補生との関係値－10

●天派理画の場合

OK	円の音感、感受性、自信、運動のどれか＋10
NG	静の能力値のどれか－10
NO	静の演技、発声、魅力のどれか－10

●鳴谷響の場合

OK	流音の演技、感受性、自信、運動のどれか＋10
NG	静の能力値のどれか－10
NO	静の発声、音感、魅力のどれか－10

●樹律未遠の場合

OK	舞の演技、発声、感受性、自信のどれか＋10
NG	静の能力値のどれか－10
NO	静の運動、音感、演技のどれか－10

●工藤華星の場合

OK	雛の演技、発声、音感、感受性のどれか＋10
NG	静の能力値のどれか－10
NO	静の自信、運動、魅力のどれか－10

明日のヒロインのために 4

エンディングタイプ【慣れてきたらいろんなタイプのエンディングを目指そう】



静がヒロインになった場合、４タイプ12種類のエンディングに分岐する。ここでは、その分岐条件を公開しよう。また、このほかにも各ライバル候補生がヒロインになった場合の４種類が用意されているぞ。全エンディング制覇を目指してみる!?

ほかにもエンディングはあるゾ！

静にはこの他に、真のエンディングとも呼べる「スペシャルエンディング」が用意されている。これには特定のイベント発生が必要となるが、詳細については次号で公開するぞ！

①方向性の決定

静がヒロインになった場合、まずは静がどの系統のヒロインになったかが決定される。系統には歌手系、演劇系、ダンス系、モデル系の４種類があり、それぞれに関係してくるパラメータ（下の表を参照）を合計、その中で、もっとも高かった系統に決定される。もし合計値が同じだった場合、下の表で上にあるものが優先されるぞ。

歌手系	発声＋魅力＋音感
演劇系	演技＋発声＋魅力
ダンス系	演技＋運動＋音感
モデル系	運動＋魅力＋自信

②エンディングタイプの決定

次に、各系統に関係する能力値の中から、もっとも高かった能力値に応じてエンディングタイプが決定。能力値が同じだった場合、やはり以下の表で上にあるものが優先されるのだ。

〈歌手系〉

魅力	アイドル歌手
音感	シンガーソングライター
発声	ロックバンドヴォーカル

〈演劇系〉

魅力	アイドル女優
発声	劇団女優
演技	アクションスター

〈ダンス系〉

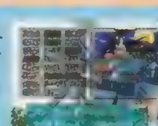
運動	ミュージカルダンサー１
演技	ミュージカルダンサー２
音感	ダンスユニット

〈モデル系〉

魅力	ファッションモデル
自信	イメージモデル
運動	スーパーモデル

乱用禁止!? 裏ＳＳアイテム入手法公開!!

静の育成に絶大な威力を発揮する裏ＳＳアイテムの入手法を公開。中でも「国士無双」はパーフェクトクリアを目指す人の到達点。これ１つあれば、全パラメータＭＡＸまで半年もかからないのだ。



◀バランスを著しく崩すほど強力なので、多用は禁物だ。

名称	効果	条件
記憶力	ストレス以外の能力値上昇×１～２、評価＋０～１	２年目４月１週以降、静の能力値の平均が100を切ったら
独創性	ストレス以外の能力値上昇×１～３、評価＋０～２	３年目４月１週以降、静の能力値の平均が100を切ったら
潜在能力	ストレス以外の能力値上昇×１～４、評価＋０～３	３年目４月１週以降、静の能力値の平均が50以下で、ストレス200以上
国士無双	ストレス以外の能力値上昇×１～５、ストレス上昇×０、評価＋０～４	イベント達成率が100%になったら

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

ちょっと難しいグラフィックツールの使い方を順序ごとにくわしく解説!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(3～15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

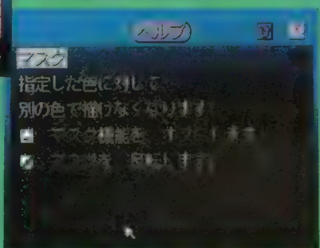
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まぁ、絵の「描き方」になると、オレが読者のみなさんに聞きたいぐらいなんで(笑)、おいとくとして、ツールも工夫しだいでいろんな使い方ができるというお話。実際、これまで担当してきても、まだ使い切れていないと感じられる部分もあるので、絵を描く人はもちろん、描けない人もサンプルグラフィックを利用してオリジナリティを出す方法は、まだまだ考えられそう。キミの発見したナイスな使い方などがあったら、ぜひお手紙を! (TAC☆)

グラフィックツールのかしこい利用法

今回は、ちょっとひっかかりがちなグラフィックツールの基本構造から解説。パレットの管理など、「落ちゲーやろうぜ!」独特の特殊な部分もあるので、わかっているつもりでも、もう一度確認しておこう。



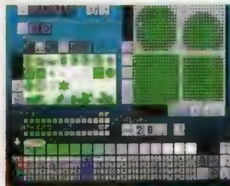


▲パレットや、アニメーションの設定しだいで、グラフィックの見栄えも変わってくるもの。

▶各コマンドの使い方などは、オンラインのヘルプだけでも十分わかるけれど…。

1 パレットを選択する

下の囲みでも解説しているように、気合の入った絵を描くには大量のパレットが必要になる。シートの各部分にどのパレットを使ったかを覚えておこう。



◀ブロックの色など、同系統の色を多く使うならグラデーション作成コマンドが便利。

パレットは1マスごとに設定可能

1つのパレットに選択できる色は15色までだが、絵の部分ごとに違うパレットを使えば、多くの色が使える。



◀サンプルのパレットを研究してみよう。



▶ブロック、髪の色など、まめにパレットを変えて使った方が管理しやすいだろう。

2 ユーザーシートに絵を描く

実際に絵を描いていくときに、一番注意しなければいけないのが、グラフィックシートの容量。余裕があるようでも、アニメーションする背景を作ると、あっという間に足りなくなるので、キャラの部分だけを動かしたり、動く部分(目や口など)が最小限のマスに収まるように全体のバランスを考えるなどの工夫で節約しよう。始めに全体の配分を決めておくのが吉。



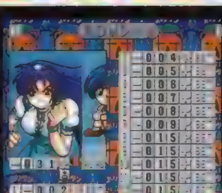


▲ユーザーシートの容量は、128ドット(8マス)×128ドットが12枚!

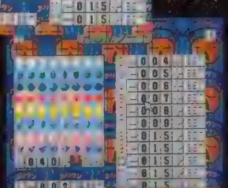
▶全体をまとめて描いてから「シートの編集」でバラして、ムダなく収めていくといい。

サンプルグラフィックの使い方

一番簡単な利用法は、ROMシートに設定して、ブロックや背景タイルのグラフィックを描く手間をはぶいたり、ユーザーシートの容量を節約すること。マニュアル45ページからのスタンプデータ一覧が役に立つはずだ。



◀もとから収録されているキャラグラフィックも使えるぞ。



▶ブロックなどは、サンプルのものでも十分個性が出せる。

3 実際のグラフィックを作成する

実際のゲーム画面にグラフィックを表示させるためには、ユーザーシート・ROMシートに用意したグラフィックを、各設定のグラフィック作成で組み立てる必要がある。覚えておいてほしいのは、「グラフィックの作成」とは、シートのグラフィックとパレット情報を、ゲーム中で表示する形に指定するだけだということ。このグラフィック作成をおこなったあとでも、元のシートのグラフィックやパレットに手を加えると、ゲーム画面に表示されるグラフィックも変わってしまうので注意しよう。本格的な作品を作るときには、あとから編集し直すことがないように、必ず最初に必要なグラフィックをすべて用意。それからそれぞれの設定をしていくようにするといいぞ。



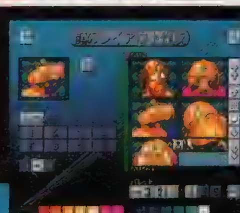
◀最初に選択したパレットのメモが、ここで必要になる。



◀右の枠内は、あくまでもシートの情報をもとに表示されていることに注意。

ユーザーシートとROMシートの違い

重ねて説明しておくが、最大の違いは「ユーザーが手を加えることができるかどうか」ということ。ROMシートの利用は、あくまでも、サンプルグラフィックをそのまま使う場合に限られるのだ。ただし、グラフィック作成時にパレットを変更することはできるので、サンプルの顔グラフィックを使って、色の変化による背景アニメーションを作るなんていう使い方も可能だぞ。



▲ROMシートでは、サンプルの色そのままなら、パレットスポイトで楽に設定できる。



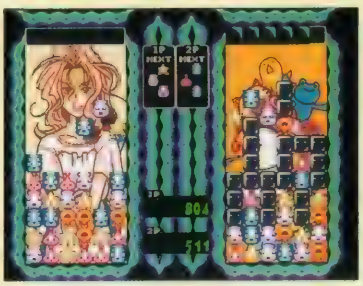
◀サンプルに手を加えるなら「スタンプ」「ROM→RAM」でユーザーシートに移動。

  イラスト/岩瀬さとみ



賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

そろそろ第1回のしめ切りが近づいてきた落ちゲーグランプリ。みんな、自信作はできたかな? 発売からまだ間もない第1回の審査は、作り込みよりも1発のアイデアで賞をゲットするチャンスともいえるぞ。2回、3回と作り込みを続けて応募することも可能なので、まずは腕試しのつもりで応募してみるのもオッケーだ! 応募するときには、ゲームのコンセプトや、どんなところに力を入れたかなど、作品のアピールも同封しておこう! キャラクターに力を入れたなら、その設定、ルールに力を入れたなら攻略法など、見せたいポイントをはっきりさせるといいぞ。



◀今回の記事を参考に、キミなりのアイデアで落ちゲーの歴史を変えよう!

グランプリスケジュール

第1回~第3回の期間ごとに審査をおこない、1位~3位の作品を決定。ここで選ばれた作品は、電撃PS-Dの付録CDに体験版として収録されます。それぞれの期間ごとに送るか、半年かけてじっくり作るかはあなたしだい!

第1回しめ切り…'98年7月24日

10月発売予定のDに第1回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

第2回しめ切り…'98年9月21日

12月発売予定のDに第2回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

落ちゲーグランプリ賞金

第1回~第3回コンテスト

1位……賞金5万円
2位……賞金3万円
3位……賞金1万円
電撃王……賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ!

グランプリ

グランプリ……賞金50万円
準グランプリ……賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞……賞金10万円

第1回~第3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定!

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」(15ブロック)でセーブ(パスワードは空欄のままで!)したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
DPS落ちゲーグランプリ係

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。


PlayStation
“死”は始まりにすぎない…
私は何者なんだ…
あのまま…死にたかった…
代償は…魂だ!!
止まない苦痛…
死よりも辛い生
惨劇を贈ろう…
生に憧れし者「SPAWN」
You Could Win a Cooooooool
SPAWN II re-paint FIGURE!
『SPAWN THE ETERNAL』発売記念
限定フィギュアプレゼントキャンペーン実施決定!!!
応募方法
商品解説書についているキャンペーン応募券を官製ハガキに貼り、1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢 5.電話番号 を書いてお送りください。
送り先
〒162-8462 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル (株)ハドソン「~SPAWN~限定フィギュアプレゼントキャンペーン」係
締め切り
1998年9月30日(当日消印有効)
当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
徹底的なこだわりでファンを魅了し続ける、精巧な作りがウリの「SPAWN」フィギュアに、新たなレアアイテムが出現! 主人公「SPAWN」の2ndヴァージョン「SPAWN-II」のリペイントで登場する、今回のプレゼントキャンペーンで採用されたフィギュアがそれ。しかもゲームのロゴを使った完全オリジナルパッケージ。この極めて高いオリジナル性に加え、限定1000体という稀少性のレアフィギュアを抽選で1000名様にプレゼントします。マニアならずとも手に入れたくなる一品。是非応募してゲットしよう!!
3Dポリゴンで描かれた現代、中世、原始、そして地獄!4つの世界と27面の巨大なフィールドをキミはスポーンとなって駆けめぐる!!
現代 MODERN
中世 MEDIEVAL
原始 PRIMITIVE
地獄 HELL
ゲームだけのオリジナル“サベージスポーン”登場!
SAVAGE SPAWN
3Dサバイバル格闘ゲーム
'98年今夏発売 標準価格¥5,800(税別)
Spawn is a registered trademark and The Eternal is a trademark of Todd McFarlane Production, Inc. Based on materials ©19… Todd McFarlane Production, Inc. and under license from Todd McFarlane Entertainment, Inc. Game developed by Sony Interactive Studios America ©1998 Sony Computer Entertainment America Inc.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
SPAWN THE ETERNAL
HUDSON®


DATA EAST PRESENTS
当たるぞ！1998夏
グアム
5名サマー
旅行プレゼント！
ユーザーさまのおかげサマーキャンペーン'98夏
下のキャンペーンタイトルのゲームを買って、応募券を送ると
なんと、なぜかグアム旅行をはじめ、豪華プレゼントが抽選で当たる！！
ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　コンビニでも好評発売中！
トラップアドベンチャー
慟哭そして…ファイナルエディション
定価6,800円　8月6日発売！
ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　好評発売中！
トラップアドベンチャー
慟哭そして...
定価6,800円　好評発売中！
3Dポリゴンビリヤード
サイドポケット3
定価5,800円　好評発売中！
シューティング
蒼穹紅蓮隊 黄武出撃
定価5,800円　好評発売中！
PS版の場合
SS版の場合
ココ
ココ
6枚送ると・データイースト スタッフと行くグアム旅行 5名サマー
5枚送ると・東京ゲームショウ'98秋ご招待旅行 5名サマー
4枚送ると・データイースト豪華グッズ超福袋 50名サマー
3枚送ると・キャラクターZippoライター 100名サマー
2枚送ると・キャラクターTシャツ 250名サマー
1枚でも送ると・キャラクターポストカード5枚組 500名サマー
キャンペーン実施期間：1998年7月20日（月）～8月31日（月）（当日消印有効）
キャンペーン応募方法：ご購入いただいたデータイーストのキャンペーン対象ソフトの、オビの切り抜きを官製はがきに貼って、
氏名・住所・年齢・電話番号・お持ちのハード名・データイーストへのご意見ご希望を書いて下の住所の
「おかげサマー」係まで送ってください。
※グアム旅行に関しましては、年齢が18歳以上でパスポートをお持ちの方（旅行の1ヶ月前までに取得が可能な方）を対象とさせていただきます。
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10　TEL 03-5370-0729
©1998 DATA EAST CORP.　http://www.dataeast-corp.co.jp

DPS どこまでも深くやりこむ！最強のゲーム評価記事

ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うきき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
ミーヤン	レビュー初登場の本誌編集者。「やるドラ」について朝まで語り合える人募集中。
下川拳銃	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームにかける情熱は海よりも熱く、山よりもすごい。
とっきー	硬派なACTも超軟派な美少女モノも大好き。今回が初登場の電撃プログラマー。

今回は全29本のソフトをレビューしています。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

岩崎啓真



「武蔵伝」についてくる体験版の「FFⅧ」は、とんでもなくレベルが高い。「FFⅦ」以上のムチャクチャなテキの良さに、しみじみ感心してしまった。ただ、召喚魔法（名前は変わっているけれど）にかかる時間は前作以上に長い気がして、もしこれを頻繁に使わなければならないのであればゲームのリズムが狂ってしまうと思うのだが…。

ウォルフ中村



前号では100時間以上をレビュー用のプレイに費やした。今号はそこまで行かないと思うが（現時点ではまだ終わっていないため不明）、それでも既に65時間以上かかっている。これってかなりの肉体労働だと思う（笑）。話は変わって…私が応援しているプロ野球チームはセ・パ共に絶好調。7月に両チームが単独首位なんて生まれて初めてです。

なんでもゆうこ



ここ数日、東京は真夏のように暑くなって、もう、汗かきまくりです。たまらずクーラーをつけて涼もうとしたんだけど、いくら待ってもぬる〜い風しか出てこない…。冬に暖房を酷使したせいか、見事に壊れちゃってました。お昼ともなると、室内はちょっとしたサウナ状態。これでダイエットできればラッキーなんだけど（笑）。

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目とPart2のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト／影一号

BRAVE FENCER 武蔵伝

■スクウェア■A・RPG■7月16日■¥6,800



さまざまな仕掛けを乗り越えながら進んでいくA・RPG。敵の能力を自分のものにする「ゲット・インシステム」が魅力。

グラフィックや操作性など技術レベルは高く、演出面にも見るべきところは多々あると思う。しかし、攻撃のリーチが短く、当たり判定にわかりにくいところが多い。ジャンプのタイミングが非常にシビア。視点の変更ができず、そのせいで難解になっている謎がある…、など気になる点も多い。また、ゲット・インでは、技の効果が事前にわからないため総当たりで試してみるしかない上、吸収すると不利になるものがあるなど、使いにくさが目立った。 **60**

戦闘時の視点がほぼ固定されているのだが、その角度が中途半端なため操作しづらい（3Dものの弱点と言える「足場のわかりにくさ」も克服されていない）。主人公のリーチが短く、敵との間合いがわかりにくい点も×。細部にこだわる気持ちはわかるが、宝箱は正面からしか開けられない、毒を喰らったときのデメリットが大きすぎる、村でしかセーブできない等もストレスが溜まるだけだ。アイデア的に面白い部分も少なくないのに…。体験版×2は◎。 **65**

攻略するのに必要な要素が多い割にはヒントが少なく、かわいらしい雰囲気とは裏腹に、難易度は思った以上に高いです。壁にぶち当たっては試行錯誤して進んでいくタイプのゲームなので、クリアには柔軟な頭と根気強さが必要かもしれません。敵の能力を吸収して使ったり、紋章のパワーで突き進んだりと、状況によってさまざまなアクションを要求されるから、飽きがこないという点では良い作品。A・RPGとしては、なかなかのボリュームです。 **75**

物語はしっかりしてるし、会話もほとんどが音声で聞けるので、かなり盛り上がる。敵の能力を吸収し、自分の技として使用できるゲット・インシステムも無理なく収まってると思う。ただ持てる技が1つだけなのが残念。いくつかストックできるほうが良かったかも。アクション部分では、やはり3D特有の「奥行きのわかりづらさ」がかなり気になるところ。「FFⅧ」と「エアガイツ」の体験版が付いてるとしても、このくらいの点数かなぁ。【Z佐藤】 **75**

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

Rapid Racer

■SCEI■RCG■7月16日■¥5,800



水上を疾走するボートを操作し、タイムを競うRCG。コースには水流が存在するので、レース展開が毎回変化する。

読み込みがやや遅いが、スピード感は抜群で、猛烈に気持ちいい。一見シンプルに見えるが、微妙なテクニックが要求される部分も多く、実はかなり奥が深い。ボートレースというジャンルそのものが、なじみが薄いという点と、1人プレイのシステムがあっさりしすぎている点は残念。ただし、コースは自動生成で毎回変化させることが可能なので、対戦で遊ぶ分には非常に長く楽しめるはず。3D酔いする人にはツライと思うが、個人的にはオススメだ。

75

水面上でのレースだけに「水の流れ」という要素がある。そのため最初のうちはボートを制御するのに苦労するが、慣れてくると気持ちよく走ることができる（ライバルはこちらの走行ラインに割り込んでくるし、障害物や各種アイテムも存在するため、思いどおりに走るのは難しいのだが）。シンプルに徹した操作方法もいい。多人数プレイ（同時に走れるのは2人まで）も楽しめる。キーコンフィグがない、やや単調に感じられる点がある等は減点材料。

75

ボートが水面を滑りながら進む感覚が、うまく表現されてます。ターボアイテムを使って敵をバビューンと追い越すときは、スピード感満点で、かなり気持ち良いし。ただし、勝つためにはLRボタンを使って、高速でカーブを曲がる必要があるので、通常のRCGよりちょっとだけ操作が複雑かな。水の流れの影響を受けるから、いったん浅瀬に乗り上げちゃうと、ボートが流されて立て直しに時間がかかってしまうのは、ツラかったですね。

80

水流を力で押さえ込むようなパワフルな走りが楽しめる作品。それでいて当たり判定もしっかり作られており、接触やジャンプなどの動きも納得できる。ただ、敵ボートなどよりも激流の乗り越えに重点が置かれた点と、アイテムが重要なためにタイムアタックでの「純粋に走りを極める意味合い」が薄くなっている点は好みの分かれるところ。グラフィック、スピード感、コースやパワーボートの種類の多さ、システム面の充実度は合格レベル。【城イドム】

75

実況パワフルプロ野球'98開幕版

■コナミ■SPG■7月23日■¥5,800



人気野球ゲームのシリーズ最新作。好評のサクセスモードは高校野球編で登場。アナログコントローラ対応で、操作感がよりリアルに。

選手交代時の読み込みの長さなど、このシリーズのPSでの問題点は解決されていないので、遅いのが嫌いな人にはちょっとツライ。だが、もともとのシステムの完成度が高いところへ持ってきて、アナログ対応になったことで投高打低だったバランスがかなり改善されているのは素晴らしい。また、サクセスモードも、相変わらず運まかせなところはあるが、非常に楽しくキャラクターを作れる。シリーズのファンなら文句なしのオススメである。

85

内容&バランスが一新されたサクセスモードは新鮮な気持ちでハマれる。R1ボタンによるメッセージスキップ機能も便利だ（相変わらず読み込み時間は入るが、思ったほどストレスは感じなかった）。モード数も増えたし、全体的な操作性&操作感も問題なし。ただし、立ち上げ時にコナミのロゴをスキップできない、データを自動的に読み込むように設定できない（毎回ロードすることになる）、登録してある操作方法がサクセスに反映されない等は残念に思う。

90

今回のサクセスモードは高校野球編ということで、2軍選手だった前作に比べ、選手が身近に感じられるのがグッド。監督やスカウトマンの評判を上げつつ、能力アップができるようになるまでは大変だけど、ドラフト指名されればそんな苦労も吹っ飛んじゃいます。グラフィックもコミカルで、妙にハマってしまいました。ホームラン競争やシナリオモードなど、オマケ要素が充実してるのも◎ですね。ただ全体的な難易度はちょっと高めかな。

70

サクセスはN64の「5」や前作より難易度が下がり、サクサクと選手が作れるという点は評価できる。でも、ライバルとの対決イベントや、肉体改造イベントがほとんど起こらないし、ランダム（隠し？）イベントの発生確率が極端に低いため、固定＋よく起こるイベントを繰り返すだけの「作業」という感じ。育成パターンが確立してくる10人目ぐらいから苦痛になったんですけど…。ただ、「5」をプレイした人は3年夏の甲子園でニヤリ。【下川拳銃】

70

PART 2

三國志V withパワーアップキット

■光栄■SLG■7月2日■¥9,800



人気歴史SLGに、新シナリオやイベントなどさまざまな要素を追加。ヘルプ機能の充実で初心者も安心。

ジュピター藤平

ゲームはまんま「三國志V」。確かに面白いゲームではあるが、パソコンですでに「VI」が出ていることを考えると、やはり少々古臭い印象を受ける。それに、「三國志」好きなPSユーザーは、きっとすでに持っているだろうし。「パワーアップキット」に改めてこの値段は払えないのでは？　まぁ、シナリオが増えたり各種エディット機能がついたりしているので、「V」をやりたくて、かつ持っていない人ならいいと思うが。

70

うきき松崎

以前「V」をプレイしたとき「オレの知っている陳宮の知力はこんなに低くない！」と憤慨したものだ。今作では、そんな武将の能力値や隠しパラメータだった性格などを自由にいじれるのが面白い。また、新武将だけでなく、武器や馬といったアイテムを作れるのも○。エディットに関して言えば「かゆいところに手が届く」って感じ。だが、ゲーム本体はすでに発売されているものと同じ。エディットの部分は欲しいけど…。

75

帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION

■ココナッツジャパンエンターテイメント■SLG■7月2日■¥5,800



今回のパチ夫くんは、かつてのシリーズをまとめたリメイク版。懐かしの台で遊ぶことができる。

ウォルフ中村

'87～'91年にSFCで出た4作品に最終ステージを追加した物。そのため登場する台も古い。昔からのパチンコファンなら羽台、権利台等に懐かしさを感じるだろう（どれも実名ではなく、似て非なる台になっているが）。パチンコ部分のシミュレートは悪くないが、主人公の移動速度が遅い（ダッシュ不可）台を替えるときにやや時間がかかる等、システム部分でストレスが溜まるのが残念。私はクリアするまでに40時間かかった。

65

ドワーフ西谷

往年のパチンコゲームシリーズ4作品のリミックス版。まぁ、確かに懐かしいのだが、実機シミュレーション全盛の現在、架空の台（しかも羽台が多い）しか入っていないパチンコソフトに商品としての訴求力があるかどうかはちょっと疑問。シミュレータとしての実用性もなく、特に娯楽要素が強いわけでもないので、正直言って中途半端な印象は否めない。ボリュームは十分なので、シリーズのファンなら楽しめるはず。

40

バーチャル競艇'98

■日本物産■RCG■7月2日■¥6,800



現役選手500名のデータで遊べるRCG。競艇選手の人生を体験できるモードも搭載している。

ドワーフ西谷

とりあえず、データはそれなりに充実。現実のレースの予想もできる辺りは競艇ファンにはうれしいオマケだ。しかし、肝心のレース部分の表現がイマイチ。全般的にスピード感が感じられないのもツライが、スタートラインやターンマークがわかりにくいのがまた厳しい。また、ペラ調整やレース中の姿勢、体重移動など、大半のユーザーにとってはなじみが薄い操作に関して、ヘルプやアドバイスがない点も不親切だ。

40

うきき松崎

自分が選手になって、レースをするモードや自由に有名選手と戦えるモードがあり、競艇ファンなら満足できるんじゃないかな。勝敗はモーターやペラの設定に左右される部分が大きいけれど、ボートの操作自体は簡単で、ゲーム初心者でもちょっと練習すれば勝てるバランスも良い。ただ、簡単な用語解説はあるものの、やはり競艇に興味がない人にはツライかも。舟券を購入して所持金を増やせれば、もっと良かったと思う。

60

ポイッターズポイント2 ～SODOMの陰謀～

■コナミ■ACT■7月9日■¥5,800



アイテムを拾って相手に投げる、シンプルなシステムのACT。高低差などの新要素が追加されている。

TAC★

前作のレビューでは85点＋オススメをつけたんだけど、この「2」ははるかに点数が下がる。理由は、1Pモードでアイテムを成長させるには、かなりの試合数をこなす必要がある、COMの使う新アイテムがやけに強い、仕掛けに凝りすぎて対戦というより仕掛けに翻弄されるばかりになっているステージが多いなど、追加要素がかえってゲームの面白さをそいでいるように感じられたため。もっと単純でいいっす。

55

Z佐藤

操作性やプレイ感覚は、ほとんど変化ナシ。前作をプレイした人ならスムーズに入り込めるだろう。新たに盛り込まれた立体的なバトルフィールドは超グッド！　投げた岩などが転がりやすくなるため、より戦略性がアップした感じだ。ただ前作で気になった、視点切り替えが遅めでキャラが見づらくなるときがある点は、どうやら改善されてない気が…。要素の追加も大事だけど、もう少し細かい部分を洗練してほしかった。

75

PART 2

アルカナ戦記 ルド

■パイ■SLG■7月9日■¥5,800



タロットカードの世界観を生かしたボードゲームタイプのSLG。最大4人までの同時プレイが可能。

がんの字

多彩なカードの使用、融合や属性同士の相性といったかけひきの要素が、明解なルールのゲームに奥深さを添えていて◎。ファンタジックな世界観をもとにした独特のストーリーも、なかなかいい感じです。何より、チュートリアル関係がしっかりしていて、初めての人でも遊びながらルールを把握できる親切設計に好感を持ちました。もう少し派手な要素があれば良かったかなとも思うけど、安心して遊べる1本なのです。

75

ドワーフ西谷

カードで進むスゴロク。一応、他プレイヤーへの妨害もカードを使えばできるのだが、カード入手のランダム性が強すぎるため戦略が立てづらく、1対1の戦いではお互い相手を無視して、ただただ先を目指すといった展開もしばしばで盛り上がらないコトしきり。ときおり発生する戦闘は、単純なのにやたらと時間がかかり、テンポが悪い。全体的に、システム面でもうひとがんばりほしかった、という印象を受けた。

45

レイクマスターズ2 バスフィッシングインジャパン

■ネクサスインターラクト／ダズ
■SPG■7月9日■¥5,800



実際のデータをもとに作成された、リアル志向のバス釣りゲーム。画面は実写取り込みで表示されている。

なんでもゆうこ

ルアーに合わせて針やロッドアクションを選択しなくちゃいけないんだけど、セッティングに関しての説明がないので、釣りの知識がない人は戸惑うかも。さらに、フッキング（針をバスに引っかけること）時のみに△ボタンを使うから、ボタンを間違えるしタイミングも外しやすいんです。なんとかフッキングしても、よく逃げられちゃうし。ヒットしてもバスが画面を単調に動き回るだけで、臨場感にはやや欠けます。

55

ゆかマン

ルアー操作時にヘルプメッセージが入るのはいいですね（何か入力するまで無反応ですが）。たゆたう背景や鳥のさえずりだけのBGMも悪くないです。ただ、ルアーの選択によって劇的に釣れたり釣れなかったりするのはまぁいいんですが、ルアー選択画面は専門用語ばっかりで、なんだかさっぱりわかりませんでした。キーコンフィグがないのもいけませんねぇ。前作が好きだったのなら、まぁ損はしないんじゃないでしょうか。

50

b.l.u.e. Legend of water

■ハドソン■A・AVG■7月9日■¥5,800



海底遺跡や沈没船を探索しながら、神秘的な海の世界を楽しめるA・AVG。リアルな遊泳感覚が魅力だ。

小岩

全体的にAVGとしての完成度は高いと思います。キーレスポンスの悪さが多少気になりましたが、プレイに支障をきたすほどではないので問題はないでしょう。グラフィックはキレイだし、ゆったりした遊泳感覚や海底を舞台にした神秘的な雰囲気もうまく表現されていて、個人的には結構好みです。ただ、ゲーム進行が基本的に"お使い"で、フラグ立てのために必要以上に動かされる点が気になったかな。これさえなければ…。

65

城イドム

熱帯魚が泳ぐ海を舞台に、遺跡や沈没船を探索する、という設定はいい味を出していると思う。パートナーのイルカがうまくイベントクリアにからんできて、協力しながらゲームを進めている気分にもなりやすい。ただ、操作感覚が全体にやや重く、一部のフラグ立てが必要以上に面倒なところもあるため、攻略にはちょっと根気を要する。"お使い"がゲーム展開のメインで、ストーリーがやや希薄なのも惜しかった。

60

ラヴ・セラピー

■ビー・ファクトリー■SLG
■7月9日■¥5,800



豊富なデートスポットが用意された恋愛SLG。名前や生年月日を入力して占いをすることも可能だ。

ジュピター藤平

1つ2つの会話では、そのキャラの好みを把握することが困難なため、ゲームがなかなか進まない。また、プレイ中はデートコースを設定する作業がメインになってしまい、ゲームとしての魅力はイマイチに感じられた。キャラのグラフィックも、どの層をターゲットにしているのか謎だし。デートスポットを検索するためのデータベースとしてみればまずまずだが、それならせめて、簡単な地図くらいは入れてほしかった。

55

小岩

現実さながらのデートを楽しめるように作られていて、なかなかいい感じです。東京都に実在するデートスポットを選んで、自由にデートプランを組むことができたり、選択肢によって会話が盛り上がったりするシステムも○。ただ、デートごとに女の子を満足させないと何度もやり直させられるのは減点材料。あと、実在するデートスポットの正確な住所が表示されるともっと便利だったと思うのですが…。惜しい。

55

DIABLO

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■RPG■7月9日■¥5,800



パソコンネットワークで話題を集めた海外RPGの移植作。PS版では2人までの同時プレイが楽しめる。

なんでもゆうこ

パソコン版の完成度が高かっただけに、CGの粗さやキャラのアクションの少なさがどうしても気になります。また、アイテムや呪文を選ぶたびにゲームがストップするせいで、リアルタイムの緊迫感がそがれてしまっているのは残念。ネットワークでパーティを組んで戦うのがパソコン版の醍醐味だっただけに、2人協力プレイでは物足りないし。よく死ぬゲームなので、ボタン1つで回復できるシステムは助かりましたが。

65

袋こーじ

動きやCGのクオリティに関しては、多少スクロールがぎこちない気もしましたが、さほど違和感ありませんでした。ただ、操作性に多少難が…。もとがキーボードをフル活用するものだったので、コントローラ1つではちょっと無理があったようです。あとはやはり2人プレイまでしかできないのが残念。『ディアブロ』の真骨頂はマルチプレイだと思うので…。でも、基本的な面白さはそのままなので、未体験の人はぜひ！

75

ピキーニャ!EX(エクセレンテ)

■アスキー■PZG■7月16日■¥4,800



ペンギンのピキーニャが主人公のコミカル落ちモノPZG。個性的なキャラクターが多数登場する。

ジュピター藤平

ちょっとプレイしたくらいでは、ルールが把握しづらいものの、1度覚えてしまえばかなりクオリティの高いPZGであることがわかる。戦略性も非常に高く、先の先を考えたプレイを要求されるため、かなり手応えのある内容となっている。逆に言うと、複数連鎖が作りづらく、地味な印象が強いため、PZG初心者には少しツライかな、という気も。プレイモードが多彩で、飽きにくい点はグッド。良心的な価格設定も◎。

75

TAC★

FC版でも、ステージクリアモードにかなりハマった覚えがある。連鎖させることによってキャラを動かし、記録を競うのだが、連鎖と連続消しをバランス良く行う独特の戦略性が必要なため、長く遊べる。クセのあるキャラクターも、個人的には「ピピッ！」ときた（笑）。ただ、基本的に難易度の高いシステムだし、意図して連鎖を組むのも難しいほうなので、初心者向けではないかも。落ちゲーをやり込んでいる人に。

85

Shake Kids

■オンデマンド■ACT■7月16日■¥5,800



敵を捕まえてシェイクするACT。コマンド入力でアイテムを作ったり、たくさん振って高得点を狙う。

城イドム

重要な攻撃手段である「シェイクする」という動作や、とぼけた登場キャラは結構笑わせてくれる。ただ、子どもが喜びそうな設定ながら、バランスには難があり、かなりACTがうまい人でないとクリアは難しいので注意。キャラのアクションにはそれなりのアイデアも感じるが、力押しになりがちなシーンが目立つこともあって、ひと昔前のACTをプレイしている感覚は拭えない。ボリュームの少なさも残念に思えた。

40

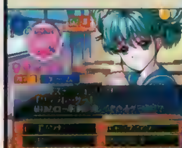
Z佐藤

ボタンを連打してシェイカーを振り、中に閉じ込めた敵にダメージを与えるというアイデアはグー！ また、決められた順序でボタンを押すことで、奥義が炸裂するという点も面白いと思う。でも、さすがに全力で何度も振るのはツライなあ。カワイイ登場キャラとは裏腹に難易度は高めで、テクニックが必要。マイキャラの動きも、ちょっとフワフワした感じで、操作しづらく感じる部分も。アイデアがいいだけに惜しい気がした。

55

ときめきの放課後 〜ねっ☆クイズしよ♥

■コナミ■ETC■7月16日■¥5,800



人気恋愛SLGがクイズで登場。問題に正解すると女の子と仲良くなれる。おなじみのミニゲームも健在だ。

PON

「ときめき」本編のパラメータ上げ部分をクイズにした手法は◎。仲良くなるにつれ女のコの態度が変わるのを見ると頬が緩みます（笑）。しかし、イベントに関してはガッカリ。盛り上げておきながら肝心なところは文字だけとか、大いに疑問が残る作りです。それに、エンディング条件が厳しすぎ。これじゃ普通にプレイしたのでは誰からも告白されないですね。ファン向けですが、詩織好きは大ショックを受ける可能性アリ。

65

ときー

元祖「ときめき」の育成コマンドをそのままクイズに置き換えたような作品。問題はそれほど難しくないが、コンティニューすると好感度が激減する上に女の子の趣味に合わせたジャンル選択が必要となるので難易度はかなり高め。私は詩織とのEDを見るためにセーブロードを数10回繰り返しました。ただ、これまで発売された『ときめき』シリーズの中でも、もっとも元祖に近い雰囲気を味わえるのでファンにはうれしい一品。

70

PART2

蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～

■SCEI■SLG■7月16日■¥5,800



プレイヤーが登山隊の隊長となって山頂踏破を目指すSLG。リアルな登山の醍醐味が味わえる。

ドワーフ西谷

決して一般性があるとは言い難い題材、パソコンソフトを思わせる表示システム、プレイヤーが扱うデータと手順の多さなど、どこから見てもガチガチのハードSLGという印象。力作であることは間違いないのだが、とにかく敷居が高く見えてしまう点で損をしていると思う。また、登頂成功時の達成感が弱い点も気になる。シミュレーション部分を多少簡略化してでも、ドラマを感じさせるような仕掛けがほしかった。

60

下川拳銃

落石などのアクシデントによって隊員が怪我を負い身動きが取れないチームを救助するため、捜索隊を派遣するが吹雪で見つけられない。そのうち食料も底をつき、怪我人が1人また1人と死んでいく。そんなときは、ほっといてそのチームが全滅したほうがやりやすいとか、人道的にイケナイことを思ったり、また実際にやってしまったり…。アクシデントの対処法や登頂計画にプレイヤーの性格が出る部分が面白いですね。

70

ジングルキャッツ ～ラブパラ大作戦の巻～

■SME■SLG■7月16日■¥4,800



猫だけのコーラスグループが主役のSLG。猫同士が仲良くなると、猫ソング(?)を唄ってくれる。

PON

前に音楽CDで話題になったネコたちがモチーフのほのぼのソフトですね。ネコの動きがかわいいし、歌うアニメもコミカルで楽しい。1度聴いた歌はオプションで何度も聴けるのもグー。ただ、ゲーム性はあまり高くありませんね。9ステージありますが、舞台もクリア条件も変わらないまま難しくなるだけなので飽きてしまいがち。コツさえつかめば簡単だし。でもゲーム内容はともかく、ネコ好きな人は必見(必聴)でしょう。

70

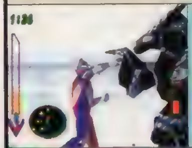
ジュピター藤平

テーマを持たせたデジタルペットって感じのゲーム。基本的にネコ同士を一緒に遊ばせて仲良くさせるのが目的だが、個性的なネコがいろいろ登場するため、簡単には攻略できないのもいい感じ。一見するとCGがチープにも感じられるが、むしろこれはこれで味があっていいのではないだろうか。ウインドウを出してカーソルを切り替えて……というように、操作が少々面倒なところもあるが、これは慣れれば問題ないレベル。

70

ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光

■バンダイ■ACT■7月16日■¥5,800



ティガとダイナを操って、迫り来る怪獣を撃退するACT。打撃技や光線技が忠実に再現されている。

ゆかマン

格闘ゲームとしてはまぁナンですが、キャラクターゲームとしてはよくできていると思います。ただ、ティガもダイナもせっかく3つのタイプにチェンジできるのに、各タイプの違いがあんまり突き抜けていないのが残念ですね。あと、中盤から難易度が跳ね上がるので、格闘が得意でない人は注意した方がいいかもしれません。ただ、何度も言いますがキャラものとしてはよくできているので、ファンなら結構楽しめるはずですよ。

70

うきき松崎

背後からの3D視点で格闘をするというのが、なかなか面白い。また、ただ1対1で怪獣と戦うだけでなく、建物を守ったりといろいろなミッションがあるのもいい。しかし、格闘ゲームとしてみるとあまりにも単純で、上級ゲーマーにはちょっと物足りないのではないだろうか。まぁ、逆にシステムは簡単なので、初心者がなじみやすいというのも確か。ストーリーが唐突でなく、対戦モードがあればさらに良かった。

65

花火 FANTAST

■魔法■SLG■7月16日■¥4,800



用意された材料を組み合わせて、さまざまな花火を作成するSLG。ファンタジックなテーマパークが舞台。

なんでもゆうこ

なんとなく和風な花火職人のイメージがあったんだけど、舞台はテーマパークだし、火薬の代わりに色とりどりの星が使われるなど、メルヘンチックな雰囲気がうまく出ています。音楽に合わせて花火を打ち上げるというシステムも新鮮。カメラワークを工夫しつつ、オリジナルの花火をリズムに乗って打ち上げる作業は、なかなか楽しいものです。ただ、キャラクターが壁などに引っかかって、スムーズに歩けないところは×。

75

下川拳銃

花火の連発で画面がチカチカするので、ちょっと目が疲れてしまうかも。花火という性質上、暗い部屋の方がキレイだと思うんですけどね。で、ゲームの中身はといえば、課題となる花火を作りだすのが目的。とはいえ、最初はクリアしようと肩ひじはらずに、適当に型や星を組み合わせてオリジナル花火を作っていったほうがコツがわかってくる。鑑賞用としても楽しめるし、ボーッと気長に遊んでみたいソフトですね。

80

3D格闘ツクール

■アスキー■ETC■7月30日■¥5,800



3D格闘ゲームを作成できるソフト。必殺技のモーションやキャラのプロフィールなどを細かく設定できる。

うきき松崎

キャラのモーションや技の威力などを細かく設定できるところは面白かった。しかし、キャラの外見や、ゲームシステムなどを変更できないのは残念。特に、戦闘時のボイスがない(キャラがしゃべらない)のは戦っていて寂しい。全体的に見ると「自分のゲーム」を作るというより、「もとからあるゲームに手を加える」という感が強い。そのため、これまでの「ツクール」シリーズに比べると、ちょっと物足りない気がした。

50

袋こ～じ

サンプルを少しずつ変更していくエディット方式。モーションの変更なども、始点と終点だけ決めればあとは自動で補完してくれる…など、キャラを作るのは意外に簡単(思ったよりも…という意味、作業自体はすごく時間と根気を要する)です。ただし、ゲームシステム部分は変更できず、作れるのは「トバル」タイプ(攻撃は上中下段、ガードはボタン)だけなのは疑問。ポピュラーな、PKGタイプにすれば良かったのに…。

70

遊戯王 モンスターカプセルブリード&バトル

■コナミ■SLG■7月23日■¥5,800



人気マンガが原作のSLG。モンスターを育てて対戦させることができる。卵を産ませることも可能。

PON

全体的にシステムが不親切。育成とバトルが最初から分かれてるので、いきなり戸惑いました。SLGで基本的な説明やチュートリアル的要素がないのは困りモノです。データ管理部分は面倒だし、キーレスポンスや読み込み時間が遅いのも×。でも、やり込めば面白いです。育てる楽しさや進化・発見のうれしさはかなりのものだし、バトルも将棋みたいで単純なわりに奥が深いしね。何にしても時間かかるゲームですね～。

65

小岩

原作に登場する「闇の遊戯」が好きな自分としてはちょっと残念。このゲームは、ダークなイメージが感じられる場面が少なく、明るい雰囲気に仕上がってます。特にゲーム初期はかわいいモンスターが多くて、実にほのぼの。個人的には、もっと緊張感に満ちた展開を期待してたんですけど…(これは好みの問題かもしれないけど)。まあ、ゲーム自体は面白いので、原作に思い入れがある人は買っても損はしないでしょう。

60

季節を抱きしめて

■SCEI■AVG■7月23日■¥4,800



「やるドラ」第2弾は、さらに行動選択の頻度が増加。自由度を増したシナリオが、はかない恋を描き出す。

袋こ～じ

基本システムは『ダブルキャスト』と同じ。今回はファンタジー色の強いシナリオで、相変わらず分岐やくり返しプレイのことを考えてよく練られていると思います。前作に比べて、1回目のプレイでも選択肢の数(入力する回数)が多く、幅の広いプレイができます。反面、バッドエンドになりやすいので、この辺は好みが分かれるかも。ちなみに、思わずカユくなるお約束な展開は前作以上です…。個人的には大好き(^^)。

90

ミーヤン

1つの物語を骨までしゃぶり尽くせるAVG。エンディングが27種類もあるので、あらゆる角度から作品を楽しめます。ストーリーは正直言って「ありきたり」。だが、それゆえ「手軽に楽しむ」ことができるので良いのでは。100%の達成率に到達するのは至難の技だけど、いくつかのエンディングを見るだけなら簡単という、遊び手を選ばない作りが評価できますね。今のPS市場にマッチしたソフトだと思いますよ。

80

全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～

■ティー・イー・エヌ研究所■ACT
■7月23日■¥5,800



人気選手が実名で登場するACT。モーションキャプチャーの導入で、各選手の得意技をリアルに再現。

ウォルフ中村

システムはいい意味でシンプル。一方、ゲームバランスはイマイチ。R1ボタンの使用頻度が高いので他のボタンに変更したかったが、キーコンフィグがなくて不可能だった点も残念。ただ、動きを含め実に"女子プロしている"点は評価できる。本人の声で叫んだり痛がったりするするのも悪くない。もっとも、スタジオで別録りしたようで、ゲーム内ではやたらと浮いてしまうのだが(プレイしていて気恥ずかしくなるほど)。

60

下川拳銃

モーションキャプチャーのおかげで、投げっぱなしジャーマンやミサイルキックを受けたときのクニャッとした受け身とか、選手の動きはそれっぽい。でも、隠しキャラは1人しかいないし、「闘魂」シリーズほどのクオリティは望めません。プロレスゲームとしてではなく、「スカイツイスター…でダーン」とか「ロンダードカンガルー…でそ～れっ」みたいな単純な動機で個人的には楽しめたけど。納見がいないのは残念。

60

PART 2

シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE

■トレジャー／ESP■ACT ■7月23日■¥5,800



SSで人気を得た2D横スクロールACTの移植作。新しいボスキャラなどが追加されている。

TAC★ 75

自分の向きによって2つの属性を使い分けながら敵を攻撃するシステムはこれまでにないものだけど、プレイの感覚はとてもオーソドックス。いい意味で「トレジャーらしい」ゲームで、ACTファンになら間違いなくオススメできる。ただ、移植のデキとしては、一部のボス戦で処理落ちが激しかったり、ステージ中のイベントのための読み込みが長めな感じだったりと、PSの弱い部分がモロに出ているので、ちょっと減点。

ゆかマン 70

うーん…、難易度はかなり高いですねぇ。でも、うまい位置にショップがあったり、プレイヤーに色々なことをしてもらおうと考えている作りには好感が持てます。ただ、一度に複数のボタンを操作する必要があるのに、キーコンフィグがないのはちょっとツライですね。ま、実際ゲームは面白いんだし、ストーリーなんかも結構アツいので、アクションは人並みにこなせるという人ならかなり楽しめるでしょう。ヨイですよ。

SKI AIR MIX

■キッド■SPG■7月23日■¥4,800



ただタイムを競うだけでなく、豊富な空中演技(エア)も可能。2種類の遊び方ができるスキーゲーム。

ジュピター藤平 45

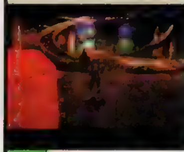
例えばスキー板の選択。短い板だとエア（空中演技）がやりやすい反面、スピードが遅いためプレイ中に中だるみするし、長い板だとスピードは速いもののエアがやりにくく、かつ曲がりづらいので気持ちよく滑ることができない。また、コース上で見た目は壁になっていないところ（雪で斜面になってはいる）で弾かれてしまったりと理不尽な部分も多い。狙いはわかるだけに、もう少し完成度が高ければと思った。残念だ。

ゆかマン 40

一番難易度の低いコースでもブラインドカーブの連続で、なおかつコースから少しでも外れようものなら即大幅減速もしくは転倒なので、爽快感に欠ける部分は否めません。エア（空中演技）のポイントとタイムの両方で1位を取ることがゲームの目的ですが、総合のスコアではなく別々のプレイで、というあたりに違和感を感じました。とにかく「この先までやってみよう」という気持ちが起こりにくいゲームでしたね。

オーバーブラッド2

■リバーヒルソフト■A・AVG ■7月23日■¥6,800



未来世界を舞台にした3Dアクションアドベンチャーの第2弾。自由度の高いイベントや謎解きが魅力。

城イドム 60

前作と比べ、よりACT要素の濃い作品に仕上げられている。ゲーム中に挿入されるムービーが多いのも特徴。意欲的なシステムもいくつか取り入れられているし、ボリュームも合格ライン。ただ、グラフィックには不満が感じられるし、周囲の見渡しにくさ、操作の重さ、位置関係の把握のしにくさ、極端に難しい一部のミニゲームなども気になる。どんどん先を見たくなるストーリーは、すばらしくデキがいいだけに残念。

とっきー 70

前作はプレイしていないが違和感なく楽しめた。プレイしていて感心したのがシステム面のデキの良さ。プレイヤー視点でマップを見回せたり、アイテムの解説がいつでも見られるなど細かい配慮が○。だが不満も多い。随所に挿入される長〜いムービーはセリフが音声のみなので注意深く聞く必要があるし、ACTシーンには極端に難しい場面があり、同じところを何度もプレイするハメに。とりあえずSF好きならオススメ。

ブループレイカーバースト 〜微笑みを貴方と〜

■ヒューマン■A・AVG■7月23日■¥5,800



戦闘シーンに格闘ACTの要素を盛り込んだシリーズ最新作。2P対戦やトレーニングなどモードも豊富。

ジュピター藤平 45

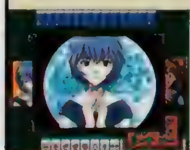
格闘ACTとしてみると、「今時これはないだろう」というレベル。動きの遅さ、必殺技の使えなさ、ダッシュ後のスキの大きさなど、どうしても欠点ばかりが目立ってしまう。AVGタイプで進行するストーリーモードは、情報が集まりづらく、無駄にマップを移動している時間が長いためストレスが溜まる一方だし。ムービーやCGのクオリティは悪くないので、ファンならうれしいのかもしれないが、それにしても……。

袋こ〜じ 65

軸ずらしや空中コンボなど、3D格闘としてのツボは押さえているのだが、根本的なモーション、当たり判定、攻撃力の設定などが、かなり大味。格闘ACTとして見てしまうと、ちょっとキビしいかも…。だが、AVGのシナリオの途中に入る戦闘としては、すごく効果的でいわゆるコマンド戦闘よりも楽しめました（必ず1対1だという難点もありましたが）。あとは、前作のキャラ全員を選べるようにしてほしかったですね〜。

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

■ガイナックス■TBL■7月23日■¥6,800



ガイナックスの歴代人気キャラが総出演。オリジナルストーリーで白熱の麻雀対決を繰り広げる。

うききき松葉 60

登場キャラは豪華なんだけど、ゲームはイカサマなしの普通の麻雀。せっかくキャラが魅力的なのに、肝心の麻雀部分がおとなしいのはもったいないと思う。どうせなら、ちょっとぐらいイカサマっぽい技があった方が、逆に「いかにも」って感じで良かった。ストーリーもちょっと強引だが、原作通りの「キャラの魅力」が表現されていて、ファンなら納得できる。全体的にあっさりした印象で、物足りなさが残るのは残念。

とっきー 40

ガイナックスの看板キャラが一堂に会して麻雀で対決！　という設定は面白いのだが、肝心の麻雀部分がイマイチ。テンポが悪い、あがったときの点数移動がわかりにくい、リーチやカンなどのコマンドは使いにくいでは、麻雀ゲームとしてはツライでしょう。また個人的な意見として、ノリコが「稲妻リーチ！」と叫んで相手の当たり牌を引いてしまう場面にもガッカリ。でもOPに流れる綾波のセリフは一度聞く価値アリ。

みさきアグレッシヴ！

■翔泳社■SLG■7月23日■¥5,800



最強の格闘家を目指して修行しつつ、仲間を集めてライバルと対決する学園格闘SLG。豪華声優陣も魅力。

がんの字 75

一応、育成SLGではあるんだけど、育成の要素は薄いです。どちらかといえば、戦略性豊かなバトルや、それを有利にするためのさまざまなかけひき（スカウト、妨害工作など）を楽しむゲームかな。あれこれと詰め込んだいろんな要素を、すっきり消化させている点はグー。全体的に内容が薄いのは否めないけど、それでも登場キャラとイベント数はとても豊富で、お手軽に遊べるギャルゲーと考えればいい感じであります。

ほや〜へ田島 75

登場するキャラが女の子ばかりの格闘美少女育成SLG。システムはシンプルでわかりやすく、テンポも軽快なので非常に楽しめました。ただ、同時に育成できる仲間が3人までなのはちょっと寂しい。また、戦闘シーンも迫力不足でやや物足りないのも残念。しかし、同社の「くの一番」と世界設定を同じくしており、全体的なノリがそのまま継承されているので、「くの一番」が好きだった人なら十分楽しめると思います。

総評

岩崎啓真

一番楽しく遊べたのは『パワプロ』。とにかくサクセスモードとアレンジモードにハマりました。ちょっと読み込みが気になるけど、これが我慢できる人なら買って損なし。『ラピッドレーサー』は想像以上に奥が深く、かなり熱中してプレイさせてもらった。『武蔵伝』は、同梱の体験版は無視して本編のみで評価したが、解毒が面倒だったり、フラグ立てが意地悪だったりと、イライラさせられる要素が強く、正直言って納得のいかない点が多かった。

ウォルフ中村

今号は『パワプロ』にハマった（サクセスモードがテンポよく進行するため、つい1チーム分の選手を作ってしまったほど）。仮にペナントモードをプレイしなかったとしても十分に元は取れるだろう（笑）。『武蔵伝』はアクション性が強いため、腕に自信のない人は挫折する可能性もある。2作品の体験版は、どちらのファンも満足できるデキ（内容は本誌の記事を参照のこと）。これらの作品を楽しみにしている人なら、評価を10点分上乗せしてもらって構わない。

なんでもゆうこ

通常のRCGとは違った味付けの『ラピッドレーサー』。水の上を滑る感覚と、ターボ使用時のスピード感は、独特の爽快感を生み出しています。プレイ中は試行錯誤の連続だった『武蔵伝』は、謎解きがかなり大変だけど、個人的にはアクションの難易度は低めだと思います。落ちたり溺れたりしても、HPがちょっと減るだけなので、ずいぶん助かっちゃいました。PART 2の『花火』は、オリジナリティがあってグー。じっくり遊ぶ人向けのゲームかな。

電撃レビュアーズ

今回のPART 2で特に評価が高かったのは『季節を抱きしめて』と『ピキーニャ！EX』でした。前者はSCEIイチ押しの「やるドラ」シリーズ第2弾。恋愛をテーマにしたシナリオは好みが分かれるかもしれませんが、好きな人はとことんハマるはず。後者はどちらかといえばオーソドックスな落ちゲーですが、奥の深さには定評があります。どちらの作品も、システム面での完成度の高さ＋αが高得点につながったようです。¥4,800という価格設定も◎。


学園生活のステキな思い出、贈ります。
星の丘学園学園祭
PlayStation
学園委員会
星の丘学園物語
学園祭
学園シミュレーションゲーム
10・22 発売予定
予価5,800円(税別)
個性的な女の子たちとおしゃべりを重ねながら魅力を発見、気に入った女の子と「学園祭」を成功させよう！ 理想の学園生活を楽しめる、学園恋愛シミュレーション！
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　超ワザと情熱

「DPSコロシアム」は読者によるPS記録を大募集しちゃうコーナーなのだ。記録の募集だけにとどまらず、楽しい情報や企画もたくさん掲載しちゃうので、これからも応援をよろしくね。投稿記録はもちろん、コーナーへの意見や、やってほしい企画のリクエストも待っているので、気軽にハガキを出してね！

今号のこの1枚



◀じょちさん（東京都）から届いた、キャラクターの育成自慢。小学5年生の息子さんと、夜更かししながらのプレイで育てたとのこと。

75号オリジナルグッズプレゼント当選者：伊藤真二（北海道）、大日方杏子（神奈川県）、梶山卓志（東京都）、河内貴志（新潟県）、岸田和紀（和歌山県）、河内谷清久仁（神奈川県）、佐々木雅憲（千葉県）、島田和幸（愛知県）、高倉雅晴（東京都）、滝本礼菜（三重県）、立川靖英（大阪府）、土屋正人（栃木県）、出羽正樹（大阪府）、ナナちゃん6歳（山口県）、長谷部康子（秋田県）、原田祥子（東京都）、ハロア男爵（埼玉県）、古屋裕香（山梨県）、丸山博士（和歌山県）（敬称略）たくさんの応募、ありがとう!!

超ワザ VS 情熱　超記録を誕生させる真の原動力はどちらか？

「Vol.67で「GT」の超加速を知りました。変なワザを使った人が努力もせずに勝っちゃうかと思うと、がんばってきた僕は納得できません（レオ／東京都）」。ここ最近、こんな手紙を受け取ることが多かった。確かに想像もつかないような超ワザが勝負の要になることも少なくないが、超ワザとは努力なしに勝利をもたらす無敵の存在なのだろうか？　今回はその点について考えてみよう。



◀文字通りブッ飛ぶほどの速度が得られる「GT」の超加速。マニアからの反響も大きかった。

コロシアムチェック① 熱意重視の方針

当コーナー主催の競技は腕を競うことを基本とし、極端に裏技的な手法が介入しないように配慮しているぞ。これが基本的な姿勢なのだ。

コロシアムチェック② 超ワザ黙認の理由

「超ワザ歴史館3」にある通り、超ワザが技術か裏技かは一概には結論できない。超ワザを即刻締め出すようなことをしない理由もそこにある。

担当ライター・城イドムが好記録誕生の真相に迫る！

実例①　「GT」の超加速
多くのユーザーがやり込みまくったソフトであるためか、超加速については本誌読者の間でも賛否両論入り乱れての論争となった。
実例②　「リッジレーサー　レボリューション」
超ワザを最初に報告してくれた新明さんは、超ワザの公開後も、その超ワザを用いてタイムアタック首位の座を守り続けた。
実例③　「GT」のタイムアタック・ルール②
ここでは、敢えて超加速の使いにくいコース（グランバレースピードウェイ）を舞台に選んだところ、優勝者は超加速を使わずに優勝することができた。

以上の3つが、最近話題になった超ワザについての出来事だ。まず最初に誤解しないでほしいのが、本コーナーの成績優秀者の中には、「超ワザだけ見つけて（使って）楽勝だったぜ」みたいな人は、RCGだけでなく、他種目も含めて、いない。単純な話、それが高度な超ワザであればあるほど、実は使いこなすのが難しい。超ワザを使って好記録を出すことができるという時点で、その人は非常に優秀なゲーマーなのだ。実例②の新明さんも、実はものすごい努力家で、彼がもし超ワザだけのプレイヤーだったら、そのワザが公開された時点で、その記録が首位を守り続けることはなかっただろう。

また、実例③から、超ワザが決して絶対のものではないということがわかる。単純に超ワザを使っても勝てない場合があるということがわかるし、結局、超ワザ使用云々は抜きにしても、ゲームはやり込む／努力する人間が最終的に勝つのだ。実際、このルール②で優勝した星野さんは超加速発見当時、その存在に批判的だった1人（実例①の論争）なのだが、それに惑わされることなく、自分の走りを追求した結果、並みいる超ワザ使用者の記録を打ち破って、勝ち取った栄冠だったのだ（ちなみに彼の素晴らしい走りは、DPS-D10にリプレイデータとして収録される）。

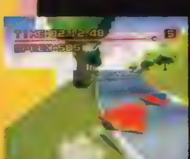
すでに本稿の結論はおわかりかと思うが、結局、本コーナーの激戦を勝ち抜く強者というのは、超ワザに頼るだけのゲーマーではない。超ワザを使うかどうかは問題ではなく、いかに自分自身の腕を磨くかということの大切さを知っている。キレイごとではなく、それがこのコーナーを担当してきた私の確信する、「ゲーマーの真実」というものだ。もう一度、上に挙げた本コーナーの基本姿勢を確認してみてほしい。

●城イドム　「DPSコロシアム」の担当ライター。このコーナーを通して超人的な読者を誰よりも多く見てきたこともあり、PSの超ワザについては造詣が深い。

●血HAL　「GT」や「レイジ」などの攻略を担当したベテランライター。当コーナー出身の強者と接する機会も多く、超人への把握度は編集部内でもトップクラス。

超ワザ歴史館 1　記録のカゲに超ワザあり　モータートゥーン・グランプリ

DPSの記録募集コーナーでは第1回目の正式募集から、すでに超ワザが勝負の要になっていた。その始まりは、「GT」開発チームがPSで手掛けた第1弾ソフト「モータートゥーン・グランプリ」での、壁にめり込むことで加速力を得る走法。記録を追求するなら、攻略法の開発があり、その過程で超ワザが発見されていくのも当然の流れ。当コーナーと超ワザは切っても切れない関係なのかもしれない。



◀加速技を使ったところ。すべての超ワザはここから始まった。

超ワザ歴史館 2　超ワザの公開と最後の勝者　リッジレーサー レボリューション

「リッジレボ」でも超ワザ（※）が開発された。DPSでは、この走法を編み出した新明幸治さん（神奈川県）を編集部に招き、96年6月号でその超ワザの解明を行った。新明さんは人並外れた熱意で超ワザ発見に努めるが、己の限界を突き詰める努力も惜しまない。結局、超ワザの公開後も、彼の記録（上級T.T.3"01'051／#12）を塗り替えることは誰にもできなかった。



◀この地点で290km/h以上を保っている

超ワザ歴史館 3　テクか裏技かは紙一重　トゥームレイダー2

発見される超ワザには、技術か裏技か断定しにくいものも多い。下の連続写真（再現は編集部）は「トゥーム2」のレイラの家のタイムアタックで、現在日本一の渡辺岳士さん（石川県）が編み出したワザのひとつ。これも判定は難しい。



▲この場所で✚キー上を入力し続けると…。　▲マイキャラが短時間で最上位置にハネ上がる。

●「サンダーフォースV」でも記録を募集中：タイムアタックのタイムを競う。自機は初期状態で選択できる機体のみOKで、難易度設定の制限はなし。申請ハガキには「サンダーフォースV」と明記して「タイム／使用機体」を書こう（しめ切り：8月1日消印有効）。※「リッジレーサー」では本コースに出てからいったん逆走し、ある程度逆向きに走行してからUターンして走り直す一種の超ワザが存在した。普通にスタートした場合よりも余分に加速した状態で計測開始地点を通過できるのがミソ。手間はかかるが、わずかながら1周目のタイムロスを軽減できる。

ザ・挑戦者ランキング

■「テイルズ オブ デスティニー」スタン1人でのHIT数を競う（ただし同じ技は2度使わない）／悠久の風（東京都）51ヒット
■「Bust A Move」ダンススコアを競う／ヒタイに肉（茨城県・特D）195,759点（SHORTY使用、Lv.7、DANCE RATE：100、FINISH COMBO：8、TOTAL SCORE：300）
■「風のクロノア」エクストラのクリアタイムを競う（特Aのトップ）／萩原豪（東京都）2'05"48



▶吉村友理恵さん（長野県・特D）が送ってくれた申請記録。こういった記録でも気軽に申請できるのが当コーナーの長所なのだ。



▲佐々木宏樹さん（北海道）が「リッジレーサー」T.T.トータルで2'25"246（#13）を達成！ #6でも2'32'157まで記録を縮めているぞ（両記録とも逆走なし※1）。

■「アインハンダー」難易度ノーマルでスコアを競う／倉（千葉県）113,510,920点（エンディミオンＭｋ．Ⅱ使用）
■「アザーライフ アザードリームス」究極のタマゴ入手までの冒険回数の少なさ（タイムの早さ）を競う／山崎修（神奈川県・特Ｂ）1回でクリア（3時間48分48秒）
■「サガ フロンティア」ブルー編で最終ボスを倒したあとにセーブしたタイムを競う／悠理（長崎県・特D）36分

オリジナルグッズ披露宴

悠久の宝箱　和気純吉（長野県）

今回は「悠久」の大ファンという和気さんの力作をご紹介。木、金属という加工しにくい素材でこれだけ丁寧に仕上げるなんてすごい！ 写真では見えないが、箱側面の窓にはトリーシャとメロディの絵が彫り込まれている。デザインもグーなのだ。





▲箱の側面に施された細工も手が込んでいて、彼の「悠久」にかける気持ちが伝わってくる。



希望者にプレゼント

上の「木箱（1名）」「キーホルダー・左（1名）」「キーホルダー・右（2名）」を抽選で希望者にプレゼント。欲しい人は官製ハガキに自分の「郵便番号・住所・氏名」を書き、下の係まで。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶8月13日消印有効まで

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、抽選時に優先してもらえるアイテムなのだ。

●オリジナルグッズ披露宴への参加のしかた：自分で作ったPSゲーム関連のオリジナル作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ってね）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。楽しい報告を待ってるぞ。

挑戦者募集中　キミの情熱もこのコーナーにぶつけてみよう!!

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見を添えてくれてもOK。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正がないか確認のため"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却する）。

募集中　XI [sái]

ルール　「TRIAL」の「TIME LIMITED（3分間のスコアアタック）」でスコアを競う。キャラスピードほか、設定の制限は一切なし。別ルールの募集も行う予定なのでお楽しみに。

申請記録　『XI』と明記して、「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら、そのスコアを出したときの、「最高チェイン数」と「最高チェイン記録（MCS）」も教えてね。

しめ切り▶9月1日消印有効

募集中　鉄拳3〜タイムアタック〜（しめ切り 8月1日消印有効）

ルール①　「タイムアタック」でオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。キャラ別集計もバッチリ行うので、好きなキャラで挑戦してみよう。

キャラ別集計もあり！

申請記録　『鉄拳3・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

全参加者の記録も発表！

募集中　鉄拳3〜フォースモード〜

ルール②　「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。集計は全キャラ共通で行うけど、キャラ別のトップ記録も発表する予定だ。

申請記録　『鉄拳3・ルール②』と明記して、「スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。ちなみに、サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なので、期待しててね。

しめ切り▶9月1日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定：8月1日消印有効まで▶Vol.83で発表）

〒101-8305　㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30以上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生と高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合でも特別賞品を贈るぞ）。

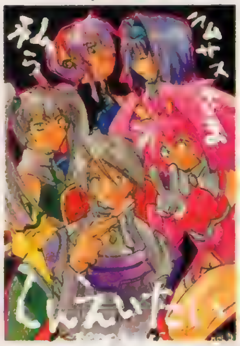
4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」

反対の反対は反対なのだぁ！ ってワケで4Cを描くことに賛成！ え？



◀千葉県　S・風雅さん：シナリオとキャラの評判は高いです。『REBUS』。RPGで（S・RPGですが）お話を楽しみたいタイプの人にはいいかも知れません。ボリューム的に、やりがいもありますね。



▲愛媛県　日向ラジヲさん：親衛隊ですねぇ。最後まで強いのか弱いのかよく判らなかったエレメンツさん。

▼茨城県　神山聖光さん：メガネにパッド（鼻当て）がないと長時間の使用は厳しいらしいです。本当は。

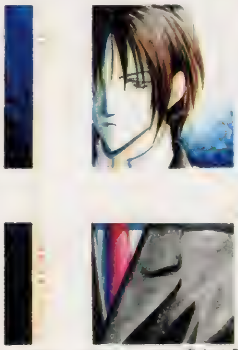


▶福井県　はせがわ畠仁さん：イルカでピッチピチ！　楽しそうでいいです。



▶神奈川県　すがきちさん：彼女の武器は投げて欲しかったです。ビューンって。





▲大阪府　高津さん：彼の過去はもう明かされないママなんでしょうか。公式ストーリーが知りたいですよね。

▼山口県　バグ12匹さん：後ろに投げ出されてるパンダがカッコイイです。ボテーンって感じです。

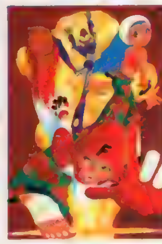




◀三重県　東本夕夜さん：『VIII』はプレイヤーキャラがいなくならないコトを祈って。



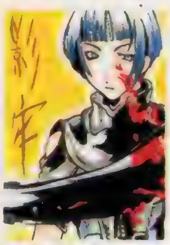
◀千葉県　ちったんさん：混ざりましたね。大人になったフェイ（笑）。



◀新潟県　OZIさん：こういうムチャなポーズが似合いますよね。このゲーム。

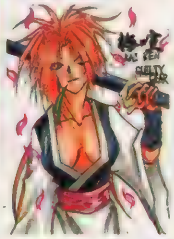


◀愛媛県　日向ラジヲさん：祈る。誰かのために。自分ではない誰かのために。ムダと思っても……です。



▲福岡県　うるお叶さん：罠を仕掛けてGOGO！なのでした。頭使います。

▼埼玉県　田島裕士さん：彼女の男っぷりも激しいですよね。





▲神奈川県　仲十泉さん：敵無しって感じでしょうか。ばっちりです。

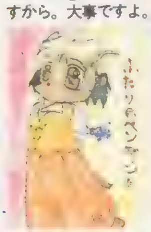
▼三重県　夕凪さん：バベルの難所後だけになおさらステキに見えます。



▶埼玉県　宮崎あさみさん：続報が……出ませんねぇ。どうなるんでしょう?!



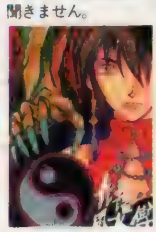
▼神奈川県　ちょこLOVEさん：思い出ですから。大事ですよ。





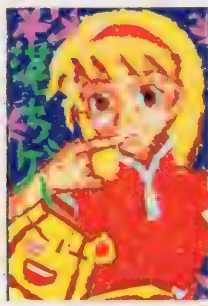
▲鹿児島県　美桜てんしさん：冷静な顔でコレですから（笑）。

▼群馬県　東実カザトさん：これも続編の噂聞きません。





◀滋賀県　ごぢうりさん：ゲーム用キャラはいいですヨォ。あ、いえ全員……。



◀愛知県　斤氾絵杜さん：微妙な色合いがお見事です。切り絵の醍醐味？



◀山形県　週末の怪人さん：丁寧な作りのPZGですよね。さすがSCEIなのです。



▲愛媛県　天海十流さん：確かにツボ押さえまくりかもしれません。

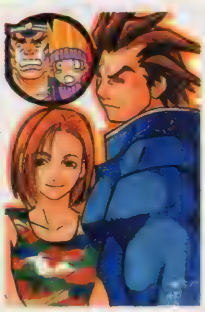
▼京都府　如月あきらさん：「4」はまだ噂にもなりません。いつ？





▲熊本県　鵲鴉さん：ユーザーが最も満足のいく形でゲーム化があるといいんですが……。終わり方がアレですが、原作がいいだけに期待が大きすぎなんでしょうか？

▶大阪府　成瀬祥雄さん：デキいいですよ。購入大決定なのです！



▶宮崎県　八房七支刃さん：大人になると突然育ってるのでビックリです。



▶東京都　山師さん：ゴルチエの衣装はちゃんと着るとかなりキワドイですよね。





▲兵庫県　舵をとれさん：麻雀だけに。チャイナ服。ビリビリきます。

▼埼玉県　グロリーさん：大活躍です。カプコンの看板娘？



4色奴隷 Colorのどれい

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



◀埼玉県　馬喰トモヒサさん：なぜ馬なんでしょう？　ちょっと謎です。



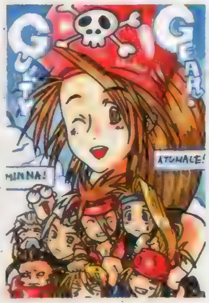
▲大阪府　キノピコンさん：術のコトを教えてくれる優しいお姫様かと思えば……実はって、仲間になったら良かったんですけどね。チビキャラもカワイイですし。



▲岐阜県　アオのりさん：記憶のないシリーズなのかもしれません（違）。

▶静岡県　スピッツ犬さん：プリクラ、最近スゴクキレイに撮れるヤツが登場してますよね。普通の写真とそんなに変わらないっていう。進化してます。





◀山口県　深坂猫ノ助さん：難しいゲームにも関わらず、人気高いです。



▲千葉県　都賀渉さん：ポイントの増加は付録4コマだと思われます。



◀北海道　TOMさん：草原駆け回るのはとにかく似合います。彼。どうしょうもないくらい元気ですからねぇ。ぱたぱたいってます。



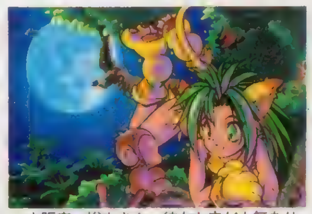
◀埼玉県　宮崎あさみさん：それにしても若くんとマルーは人気大爆裂中って感じです。まあ、どのイベントもグッと来ますよね。



◀京都府　水玉みかんさん：彼女の影に立つ騎士。運命という2文字に負けず、戦うことを止めない者たちのお話です。化け物出ますが。



▼愛知県　綾上つしろうさん：格闘後って感じで見上げる空。一体何が見えるんでしょう？　ちょっと知りたいです。



▲大阪府　裕之さん：彼女も未だ人気ありますよね。それだけ個性が強いんでしょうけど。でもコスプレは見たこと無いような。



◀鳥取県　ごちそうさん：エルク大活躍な『Ⅲ』とかはないんでしょうか？　作るのは大変だとは思いますが……。結末さえアレでなければ、『Ⅱ』のボリュームはバッチリなんですよね。



◀佐賀県　赤羽久良さん：マルーはSDバルト人形を大事に抱いてそうですよね。着せ替えたりお風呂入れたりして（笑）。



移植化計画出張版（他機種はここ）

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合はどうぞ！

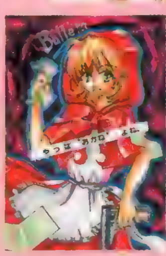


▲神奈川県　朝影礼都さん：イロイロあったワケですし。イロイロ。そろそろアーケードでバッチリ？

▶千葉県　まつざき雄高さん：魔装機神メンバーは必要です。



◀東京都　舞夢さん：お金ですか。それもアリです。確かです。



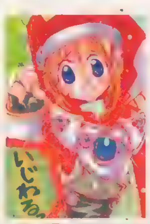
▼茨城県　うきゅるさん：個性ばっちりですよね。ESPの今後に期待です。

▲神奈川県　朝影礼都さん：戦闘なんかのドット絵などデザイン的なモノもOKなんですが、ソレよりもかなりキャラの個性がいい感じみたいです。まだ全貌が見えてこないのにナンですが、期待しましょう。



▼東京都　トーレ・アンドレ・フローさん：情け容赦なしな展開です。強そうです。





▲岡山県　樹宮匡平さん：いじめたくなるような……気も……。

◀神奈川県　楽柚さん：女子ですから。ハンダゴテは気を付けて下さい。火傷します。



◀富山県　十月若依さん：彼女の髪の毛の巻き加減がリリシイです。ブワッて。巻き巻き。





応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

「みさきアグレッシヴ!」予約者全員プレゼント応募用紙

『精霊召喚』に続き、『みさきアグレッシヴ!』予約者全員プレゼントキャンペーンまたまた開催!!

本商品を予約された方に左記豪華賞品をプレゼントいたします。ふるってご応募下さい!

プレゼント内容

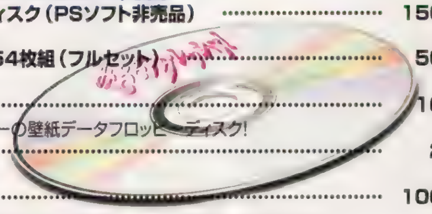
A賞　みさきアグレッシヴ! スペシャルディスク（PSソフト非売品） …… 1500名様
原画+イベントビジュアル400点

B賞　キャラクタートレーディングカード54枚組（フルセット） …… 500名様
キャラメル箱仕様

C賞　WIN95壁紙フロッピーディスク …… 100名様
Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データフロッピーディスク!

D賞　声優サイン色紙 …… 20名様
出演声優の個別サイン色紙!

E賞　トレーディングカード（9枚組） …… 1000名様



また、惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応　募　方　法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「みさきアグレッシヴ!」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って宛先まで送る!

これでプレゼントの受付は完了。さぁ、すぐに予約して応募しよう。

期間：1998年7月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。（9月中旬予定）

宛先：〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 株式会社翔泳社ゲーム開発局「みさきアグレッシヴ!、全プレ係」

株式会社 翔泳社

〒160-0006 東京都新宿区舟町5番　TEL.03-5362-3858（ユーザーサポート） 月〜金曜 11:00〜18:00（祝祭日除く）

インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

もうすぐ夏本番！　ということで、海へ行ったり川へ行ったり、家でPSをプレイしたりと忙しい季節がやってきます。海には浮き輪、川には釣り竿とくれば、PSにはやっぱり、このPQの攻略が必需品ですね。

ナムコアンソロジー1

『覇王の大陸』完全制覇を狙うキミに、全武将のデータを公開!!
有能な武将の検索にも、活用できるぞ!

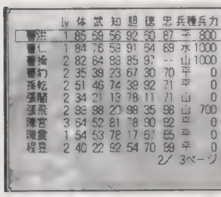
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「アンソロジー1」の収録タイトルの中では、この「覇王の大陸」のアレンジ色が一番強い気がします。ほかのタイトルにも言えることですが、ホームページニュースがアレンジバージョンのみに連動しているので、完全制覇を狙うとどうしてもアレンジばかりをプレイしがちになるのは、ちょっと寂しいですね。　（フェロモン）

発売中	▶¥5,800　▶ナムコ
ETC	▶MC(5ブロック)

『覇王の大陸』に登場する400人の武将データを完全公開!!

収録タイトル中、最もホームページニュースの出現条件が厳しいと思われる「覇王の大陸」。武将便覧内の武将の数も、その条件の1つとなっていて、完全な便覧を作成するには以下の武将をすべて、自軍に登用しなければならないぞ。そのためには1度のプレイだけでは到底無理。幸い（？）ニュース出現の条件の中には、ある特定の君主（曹操、董卓、馬騰、劉備）でクリアというモノがあるので、君主を変えて何度もプレイしつつ、その都度登用する武将を変えていこう。そのときの参考に、この表を活用してください。



◀ニュースは武将数が、80、160、240、320、400人を超えると出現。

表の見方

表の項目は、各パラメータを表しています。LV…武将のレベル、体…体力、武…武力、知…知力、人…人徳、胆…[illegible]、忠…[illegible]、属…属性。また、出現と寿命[illegible]が、各武将の登場する期間を表しています。

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
阿会喃	3	71	64	24	52	85	68	山軍		双戟	兜	198	243	雲南
韋康	2	57	40	43	68	32	57	平軍		短剣	綸巾	193	224	長安
伊籍	1	60	33	84	87	44	71	平軍	700	短剣	綸巾	—	230	南
尹楷	2	70	54	39	48	69	75	平軍		矛	綸巾	190	233	鄴
尹賞	1	73	62	38	70	54	64	平軍		飛剣	綸巾	207	240	天水
尹礼	1	30	28	24	25	68	60	平軍		飛剣	籠手	196	230	山陽
于禁	2	77	79	56	74	53	91	水軍	700	薙刀	兜	—	221	陳留
于茲	2	55	41	24	29	77	89	山軍	500	矛	籠手	—	220	淮南
于糜	2	69	62	48	51	64	85	平軍	500	矛	籠手	—	222	建業
越吉	3	88	81	21	56	90	66	山軍		三尖刀	兜	198	242	天水
袁胤	1	46	38	21	49	50	82	平軍	700	飛剣	籠手	—	223	汝南
袁熙	1	59	40	33	46	32	83	平軍	1000	飛剣	籠手	—	243	安平
閻芝	2	29	22	74	78	60	80	山軍		短剣	綸巾	195	228	巴
袁術	2	73	65	49	27	87	—	平軍	1000	長剣	硬皮	—	199	南陽
袁紹	3	75	70	52	50	63	—	水軍	1000	長剣	硬皮	—	202	鄴
袁尚	1	72	55	23	49	44	87	平軍	1000	長剣	兜	—	245	鄴
袁譚	2	70	57	30	45	62	80	平軍	700	薙刀	籠手	—	241	勃海
閻圃	1	53	32	78	74	52	77	平軍		短剣	綸巾	189	238	漢中
袁耀	1	33	32	17	40	28	97	平軍		飛剣	籠手	196	244	袁術
王允	4	12	11	83	73	69	22	平軍		短剣	綸巾	—	197	洛陽
王建	3	42	24	75	41	27	59	平軍		飛剣	綸巾	208	249	遼東
王粲	2	59	34	82	70	18	63	平軍		短剣	綸巾	195	217	南
王粛	2	20	16	82	83	33	88	平軍		短剣	綸巾	209	256	会稽
王雙	3	90	89	13	38	75	81	山軍		鉤鎌刀	兜	200	250	天水
王忠	1	68	36	38	41	73	62	平軍		薙刀	籠手	195	244	長安
王平	2	84	71	48	74	55	67	水軍		単鈎鎗	籠手	192	253	巴
王甫	1	62	38	79	53	81	80	平軍		短剣	綸巾	189	228	成都
王方	1	60	51	23	27	68	79	平軍		薙刀	籠手	189	238	長安
王累	1	64	42	77	84	78	89	平軍		飛剣	綸巾	190	242	梓潼
王朗	3	34	20	85	90	66	80	水軍		飛剣	綸巾	189	228	会稽
何晏	1	25	17	84	45	71	72	平軍		短剣	綸巾	207	250	南陽
蒯越	2	54	36	89	58	49	74	平軍		短剣	綸巾	—	250	襄陽
蒯良	2	38	22	84	82	63	73	平軍		短剣	綸巾	—	249	南
賈華	1	79	65	58	42	80	75	平軍		飛剣	籠手	197	239	淮南
賈逵	2	72	67	82	85	81	86	平軍		飛剣	兜	197	235	河東
華歆	1	63	27	85	80	59	64	平軍		短剣	綸巾	189	231	豫章
賈詡	2	52	46	95	65	66	70	平軍	1000	短剣	綸巾	—	221	長安
郭嘉	3	49	36	97	81	53	90	平軍		短剣	綸巾	191	207	陳留
鄂煥	3	89	85	20	32	77	68	山軍		方天画戟	籠手	192	245	牂柯
郭汜	1	66	62	24	12	80	81	水軍	1000	双戟	籠手	—	230	長安

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
楽就	1	52	43	25	22	70	71	平軍		矛	籠手	191	232	汝南
霍峻	1	62	59	49	61	43	85	平軍		矛	籠手	191	238	南
郝昭	2	81	76	74	75	71	83	山軍		矛	兜	191	229	太原
楽進	1	80	66	50	60	84	85	平軍	500	矛	籠手	—	218	山陽
郭図	2	44	31	80	22	63	82	平軍	500	短剣	綸巾	—	230	勃海
郭淮	3	71	64	86	70	68	86	水軍		薙刀	兜	200	255	太原
和洽	2	41	33	77	64	37	64	平軍		短剣	綸巾	194	237	汝南
夏侯淵	2	96	87	33	51	89	91	山軍	1000	眉尖刀	籠手	—	222	山陽
夏侯惇	2	94	89	60	68	94	92	山軍	800	単鈎鎗	兜	—	220	陳留
夏侯覇	4	94	86	60	66	82	84	山軍		眉尖刀	兜	208	257	夏侯淵
夏侯楙	3	67	44	14	53	69	71	平軍		長剣	籠手	196	245	夏侯惇
夏侯蘭	3	83	57	36	50	71	75	平軍		矛	籠手	192	240	北平
雅丹	3	79	75	68	61	87	57	水軍		双戟	兜	199	250	天水
賈範	4	70	33	64	77	24	71	平軍		短剣	綸巾	209	235	遼東
華雄	3	95	90	32	43	92	85	山軍	1000	長剣	兜	—	220	洛陽
関羽	2	97	97	84	88	98	99	水軍	700	偃月刀	籠手	—	223	上党
韓瑛	2	77	70	22	42	75	63	水軍		飛剣	籠手	194	238	安定
桓階	2	62	49	71	68	42	81	平軍		飛剣	綸巾	190	231	長沙
韓琪	2	82	64	21	50	78	67	水軍		双戟	綸巾	197	226	安定
韓瓊	2	80	66	29	48	77	66	水軍		眉尖刀	籠手	196	234	安定
韓玄	1	50	41	21	20	58	58	平軍		短剣	綸巾	191	240	長沙
関興	3	92	88	68	66	90	87	山軍		眉尖刀	兜	204	234	関羽
韓浩	1	71	59	19	34	75	73	平軍		双戟	籠手	193	242	長沙
関索	3	94	83	58	60	81	85	山軍		三尖刀	籠手	205	245	関羽
韓遂	1	68	43	87	78	72	76	平軍	500	短剣	綸巾	—	240	武威
韓暹	2	77	68	20	38	69	40	山軍		飛剣	綸巾	194	225	長安
闞沢	1	52	41	88	92	82	87	水軍		飛剣	綸巾	195	243	会稽
韓当	2	84	70	50	88	88	93	水軍	1000	矛	籠手	—	238	長沙
韓徳	2	90	77	45	51	79	71	山軍		戦斧	兜	191	230	安定
甘寧	2	94	93	60	79	89	84	水軍		眉尖刀	籠手	190	222	江夏
関平	3	88	82	60	70	92	85	水軍		薙刀	兜	198	238	関羽
韓猛	2	75	58	21	36	54	61	水軍		矛	籠手	190	224	勃海
簡雍	1	70	34	74	84	76	68	平軍		短剣	綸巾	190	237	上党
韓瑶	2	79	68	35	45	76	64	水軍		眉尖刀	綸巾	195	230	安定
顔良	2	91	89	37	52	87	87	山軍	1000	鉤鎌刀	兜	—	218	鄴
魏延	2	95	94	42	26	93	55	山軍		眉尖刀	兜	192	234	長沙
魏続	2	75	67	32	51	62	65	山軍		矛	籠手	190	235	河東
牛金	2	84	80	36	40	82	70	山軍		三尖刀	兜	193	239	山陽
牛輔	3	84	81	24	28	78	91	山軍	1000	大剣	硬皮	—	229	河東
姜維	4	80	92	94	75	97	75	山軍		雙鈎鎗	甲冑	209	261	天水

ポイント Q&A

Q：「覇王の大陸」のホームページニュースの出現条件を教えてください。
A：以前にも紹介しましたが、ここでもう一度、便覧内の武将の数以外の条件を公開しましょう。「一度でもゲームをスタートさせる」「ゲームをクリアする(君主は誰でも可)」「曹操でゲームをクリア」「董卓でゲームをクリア」「馬騰でゲームをクリア」「劉備でゲームをクリア」。

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
鞏志	2	60	53	46	42	48	76	平軍		飛剣	籠手	192	236	武陵
橋蕤	1	58	53	38	42	65	80	平軍		矛	綸巾	189	219	南陽
許靖	1	30	22	78	93	31	81	平軍		短剣	綸巾	193	222	成都
許褚	2	95	97	35	60	97	88	山軍		単鈎鎗	籠手	191	230	譙
許攸	2	47	34	91	43	68	68	平軍		短剣	綸巾	191	245	安平
嫣覧	2	96	52	8	10	28	49	平軍		双戟	綸巾	201	227	建業
紀霊	2	80	70	31	36	86	67	水軍	800	三尖刀	兜	—	230	南陽
金環三結	2	70	62	38	40	88	58	平軍		単鈎鎗	籠手	195	240	雲南
金旋	2	49	41	22	37	73	68	山軍		飛剣	籠手	191	233	武陵
虞翻	1	51	40	79	71	46	69	平軍		短剣	綸巾	193	233	会稽
刑道栄	2	87	80	13	41	82	65	山軍		戦斧	籠手	192	220	零陵
厳顔	3	85	86	66	86	93	86	山軍	1000	薙刀	兜	—	226	巴
厳綱	2	60	55	51	48	82	77	平軍	500	飛剣	籠手	—	241	北平
厳畯	1	50	21	74	48	17	73	平軍		短剣	綸巾	195	230	廬江
呉懿	2	78	68	73	75	63	81	水軍	1000	長剣	兜	—	237	梓潼
黄蓋	2	72	79	63	85	91	94	水軍	1000	薙刀	籠手	—	221	長沙
高幹	1	69	60	38	42	69	70	水軍		矛	籠手	189	223	鄴
黄権	1	59	42	78	68	58	87	平軍		短剣	綸巾	196	222	巴
高柔	2	52	51	73	82	67	59	平軍		飛剣	籠手	196	263	陳留
高翔	2	80	62	55	59	67	68	平軍		双戟	兜	197	235	巴
侯成	2	70	72	52	60	51	64	山軍		矛	籠手	189	233	洛陽
侯選	1	81	72	43	53	74	71	山軍	1000	薙刀	籠手	—	232	西平
黄祖	4	73	74	65	66	77	83	山軍	1000	長剣	兜	—	224	江夏
公孫越	1	71	69	55	67	70	94	山軍	700	双戟	兜	—	231	北平
公孫淵	3	87	76	20	10	87	48	山軍		三尖刀	兜	210	245	遼東
公孫恭	1	44	38	65	45	30	69	水軍		飛剣	綸巾	193	233	遼東
公孫康	2	79	64	62	69	76	63	水軍		短剣	籠手	190	231	遼東
公孫晃	2	35	24	53	67	29	75	山軍		短剣	綸巾	207	243	遼東
公孫瓚	3	75	71	71	77	76	—	山軍	1000	単鈎鎗	硬皮	—	200	北平
黄忠	4	90	96	64	81	88	78	山軍	800	鉤鎌刀	兜	—	222	南
高定	2	63	51	56	58	67	66	平軍		薙刀	籠手	190	239	牂柯
高沛	2	56	49	37	34	78	82	平軍		飛剣	籠手	193	243	梓潼
孔融	3	53	52	89	79	72	72	平軍		長剣	綸巾	189	213	北海
高覧	1	87	70	49	54	73	69	水軍	800	矛	籠手	—	213	安平
吾粲	1	40	30	79	81	42	90	水軍		短剣	綸巾	197	250	呉
胡車児	2	94	74	50	43	67	58	山軍		薙刀	籠手	191	241	長安
胡軫	2	62	48	30	23	70	74	山軍	500	長剣	籠手	—	220	河東
胡赤児	2	78	63	11	9	67	65	水軍	700	長剣	兜	—	234	河東
兀突骨	3	98	80	26	50	94	51	水軍		双戟	硬皮	198	250	永昌
呉敦	1	46	31	17	15	61	60	平軍		飛剣	籠手	197	230	山陽
呉班	2	80	72	34	39	86	83	山軍		飛剣	兜	195	239	梓潼
顧雍	2	52	46	83	71	21	73	平軍		短剣	綸巾	192	243	呉
呉蘭	1	80	70	43	51	72	75	山軍	500	矛	兜	—	230	梓潼
崔琰	3	44	42	74	59	33	60	平軍		短剣	綸巾	195	240	安平
蔡和	1	44	42	36	39	27	88	水軍		矛	籠手	189	242	襄陽
蔡中	1	40	39	38	42	24	88	水軍		短剣	籠手	190	244	襄陽
蔡瑁	3	80	75	70	44	81	89	水軍	700	薙刀	籠手	—	240	襄陽
蔡陽	2	70	62	47	38	81	49	水軍		薙刀	籠手	191	245	洛陽
崔諒	3	69	58	34	65	69	61	平軍		飛剣	籠手	198	259	安定
笮融	2	39	25	76	67	31	91	平軍	500	短剣	綸巾	—	215	淮南
沙摩柯	3	91	80	35	59	92	71	山軍		戦斧	硬皮	199	222	武陵
史渙	2	80	65	38	42	74	53	水軍		眉尖刀	籠手	190	241	太原
司馬懿	3	69	64	98	90	38	90	平軍		長剣	綸巾	199	251	洛陽
司馬師	4	84	85	89	80	47	83	山軍		双戟	籠手	208	255	司馬懿
司馬昭	4	76	71	90	89	42	80	水軍		単鈎鎗	硬皮	209	265	司馬懿
司馬朗	2	18	10	87	89	14	89	平軍		短剣	綸巾	194	217	洛陽
周善	1	81	67	46	54	54	85	水軍		飛剣	綸巾	193	235	建業
周倉	2	91	84	61	59	96	67	水軍		三尖刀	兜	195	230	汝南
周泰	2	87	82	33	60	98	78	水軍		矛	籠手	192	225	淮南
周魴	2	72	54	79	70	71	74	平軍		短剣	籠手	191	233	豫章
周瑜	3	70	87	98	96	97	98	水軍		長剣	硬皮	192	210	孫堅
朱桓	3	88	84	70	69	89	73	水軍		双戟	兜	194	239	呉
祝融	2	93	89	26	63	90	48	山軍		単鈎鎗	綸巾	208	251	雲南
朱光	2	68	57	46	60	73	85	水軍		双戟	兜	196	233	廬江
朱然	2	90	77	40	60	83	70	水軍		薙刀	籠手	192	249	建業
朱治	1	71	60	55	68	86	88	平軍		短剣	綸巾	189	224	長沙
朱褒	3	70	57	67	52	74	65	平軍		三尖刀	兜	196	242	牂柯
朱霊	2	82	63	42	59	52	62	水軍		矛	籠手	193	232	安平
荀彧	3	59	34	96	74	44	92	平軍		短剣	綸巾	189	212	山陽
淳于瓊	2	84	69	16	27	81	65	水軍		飛剣	籠手	193	240	勃海
荀諶	2	51	30	72	49	54	76	平軍		短剣	綸巾	192	244	安平
荀正	2	78	68	29	31	76	60	水軍	500	眉尖刀	籠手	—	218	汝南
荀攸	2	29	22	94	86	62	91	平軍		短剣	綸巾	191	214	山陽
鍾繇	2	32	28	83	73	19	84	水軍		短剣	綸巾	208	263	長安
蔣琬	3	53	44	90	86	50	71	平軍		短剣	綸巾	198	246	零陵
鍾会	4	80	70	92	74	84	80	水軍		鉤鎌刀	籠手	209	261	長安
蔣幹	2	58	42	74	39	80	69	平軍		飛剣	籠手	194	241	下邳
昌豨	1	82	68	21	47	86	33	山軍		単鈎鎗	兜	194	206	山陽
蔣義渠	3	85	58	37	42	78	73	水軍		双戟	籠手	191	219	鄴
蔣欽	2	95	84	71	79	91	86	水軍		飛剣	籠手	193	219	淮南

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
尚寵	2	69	70	55	80	54	75	平軍		矛	籠手	196	240	襄陽
鍾繇	2	60	53	89	87	44	85	平軍		飛剣	綸巾	196	230	長安
向朗	3	81	68	57	72	48	82	平軍		矛	籠手	193	247	襄陽
徐栄	1	60	52	30	47	86	79	平軍	700	薙刀	籠手	—	217	河東
諸葛恪	4	61	71	95	81	87	81	水軍		単鈎鎗	籠手	210	253	諸葛瑾
諸葛喬	1	54	52	79	80	37	90	平軍		飛剣	綸巾	209	263	諸葛亮
諸葛瑾	3	54	48	94	94	29	93	平軍		短剣	綸巾	194	241	廬江
諸葛均	2	64	64	85	83	51	91	水軍		短剣	綸巾	200	257	襄陽
諸葛瞻	4	77	86	87	90	91	85	山軍		長剣	兜	210	260	諸葛亮
諸葛誕	3	76	88	87	91	90	80	平軍		長剣	硬皮	200	258	譙
諸葛亮	3	71	62	99	95	40	97	水軍		長剣	鶴氅	197	234	襄陽
徐璆	2	78	72	50	72	76	83	平軍		双戟	兜	189	219	東海
徐晃	3	93	91	50	47	95	88	山軍		戦斧	兜	192	227	河東
徐庶	2	73	74	96	80	49	67	山軍		長剣	綸巾	195	230	南陽
徐盛	2	83	74	55	70	88	76	水軍		単鈎鎗	兜	195	237	淮南
審栄	1	68	52	39	74	68	88	平軍		双戟	兜	196	245	鄴
申儀	2	82	69	40	44	59	67	山軍		双戟	兜	193	243	漢中
任夔	1	80	65	50	58	81	61	山軍		矛	籠手	200	240	安定
任峻	1	60	35	39	64	14	60	平軍		飛剣	籠手	192	239	洛陽
申耽	2	81	72	40	43	66	64	水軍		双戟	兜	191	241	漢中
審配	1	71	66	80	65	72	90	水軍	500	飛剣	綸巾	—	214	勃海
辛毘	2	67	35	86	83	46	79	平軍		短剣	綸巾	192	245	勃海
辛評	2	65	54	60	67	48	83	平軍		飛剣	綸巾	191	232	勃海
眭固	1	57	43	41	65	73	87	山軍		矛	籠手	195	241	上党
鄒靖	3	85	83	62	64	80	83	平軍		眉尖刀	硬皮	192	213	平原
成宜	1	84	66	25	41	71	73	平軍	500	矛	籠手	—	220	西平
薛綜	2	55	37	64	44	27	68	平軍		短剣	綸巾	191	231	南海
薛礼	2	67	58	35	41	52	85	水軍	500	短剣	綸巾	—	213	淮南
全琮	2	74	63	56	49	81	65	平軍		薙刀	籠手	195	249	呉
曹叡	4	73	79	84	60	48	89	山軍		長剣	硬皮	210	233	曹丕
曹休	3	91	72	42	63	88	84	水軍		矛	兜	201	234	曹操
宋憲	2	80	60	48	52	50	56	平軍		矛	籠手	190	238	洛陽
曹洪	1	85	69	56	60	92	87	平軍	800	薙刀	籠手	—	232	山陽
曹昂	2	95	88	72	88	94	99	平軍		長剣	硬皮	193	207	曹操
曹彰	3	94	88	44	31	89	85	山軍		単鈎鎗	硬皮	203	223	曹操
曹植	2	37	41	91	68	66	83	平軍		短剣	綸巾	204	240	曹操
曹真	2	85	70	74	80	68	86	山軍		双戟	兜	200	231	曹操
曹仁	1	84	76	59	64	91	89	水軍	1000	矛	籠手	—	223	山陽
曹性	2	59	48	19	30	51	70	平軍		矛	籠手	192	221	東海
曹操	2	82	84	89	97	85	—	山軍	1000	破斬剣	甲冑	—	220	陳留
曹爽	1	65	67	82	72	65	81	山軍		長剣	兜	210	249	曹真
宋忠	3	25	22	89	86	16	70	水軍		短剣	綸巾	—	216	江夏
臧覇	3	72	69	30	32	69	49	山軍		単鈎鎗	兜	195	226	山陽
曹丕	3	80	77	79	88	53	92	山軍		長剣	硬皮	202	226	曹操
曹豹	2	35	39	23	30	67	70	平軍		飛剣	綸巾	190	221	下邳
曹熊	1	30	34	32	79	14	80	平軍		短剣	綸巾	205	221	曹操
沮授	2	52	41	84	71	53	88	平軍	300	短剣	綸巾	—	240	安平
蘇飛	1	77	65	60	67	53	83	平軍	700	双戟	籠手	—	241	江夏
祖茂	2	74	76	57	70	86	95	平軍	800	長剣	兜	—	229	長沙
孫観	1	58	51	32	47	70	55	山軍		矛	籠手	198	228	山陽
孫乾	2	51	46	74	92	39	71	平軍		短剣	綸巾	191	245	下邳
孫権	3	82	83	88	95	50	99	水軍		長剣	硬皮	196	252	孫堅
孫堅	3	97	92	58	82	97	—	水軍	1000	鉤鎌刀	硬皮	—	193	長沙
孫高	2	76	67	55	85	71	88	水軍		長剣	兜	202	230	建業
孫策	1	90	95	61	90	98	99	水軍		大剣	硬皮	191	202	孫堅
孫韶	2	80	73	42	83	87	85	平軍		双戟	兜	200	241	孫堅
孫静	1	75	68	63	74	48	98	平軍		薙刀	籠手	190	242	孫堅
孫翊	2	90	84	26	55	38	88	山軍		三尖刀	兜	199	242	孫堅
孫礼	3	88	87	58	60	85	73	山軍		眉尖刀	籠手	200	250	北平
戴員	2	62	49	9	23	47	49	平軍		矛	綸巾	204	232	建業
太史慈	2	92	94	49	76	96	85	山軍		単鈎鎗	兜	190	226	淮南
譚雄	1	78	76	45	53	84	60	山軍		薙刀	籠手	190	239	豫章
張允	2	74	71	64	50	57	89	水軍	700	矛	籠手	—	223	襄陽
趙雲	3	98	97	96	94	99	77	山軍		単鈎鎗	兜	191	229	北平
張衛	2	57	61	49	53	87	69	山軍		矛	籠手	190	231	漢中
張英	2	80	61	35	45	79	80	平軍	700	双戟	兜	—	225	淮南
張裔	1	27	17	86	89	31	91	平軍		短剣	綸巾	195	230	成都
張横	1	81	64	37	36	82	75	平軍	800	矛	籠手	—	229	天水
張闓	2	34	21	13	11	78	71	山軍		飛剣	籠手	192	235	下邳
張嶷	2	75	77	56	69	88	70	山軍		双戟	兜	193	253	巴
張勲	2	75	64	17	24	58	83	山軍	500	双戟	籠手	—	234	汝南
趙月	1	77	60	38	42	71	68	平軍		飛剣	籠手	192	230	天水
張郃	3	83	89	43	56	93	67	山軍		眉尖刀	兜	190	231	安平
張紘	2	24	21	93	90	46	91	水軍		短剣	綸巾	191	212	呉
張済	2	71	60	13	21	67	74	平軍	1000	飛剣	籠手	—	227	長安
趙咨	1	14	11	78	72	13	84	水軍		短剣	綸巾	197	242	南陽
張繡	2	93	88	65	52	91	69	平軍		矛	籠手	192	225	長安
張粛	2	15	11	80	76	13	90	平軍		長剣	硬皮	—	242	成都
張松	1	29	19	90	59	36	73	平軍	200	短剣	綸巾	—	227	成都
張昭	3	20	14	94	95	19	89	水軍		短剣	綸巾	191	236	建業

ポイント Q&A

Q：隠し武器が存在するそうですが、その入手方法を教えてください

A：隠し武器は全部で9つ存在し、特定の君主（例外あり）を一騎討ちで倒すとランダムで入手できたり、特定の武将で特定の場所を訪れると入手できます 「倚天の剣」は曹操、「七星宝剣」は董卓、「青紅の剣」は馬騰、「竜鱗の鎧」は劉備、「竜牙刀」はある君主（不特定）を倒す↗

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
趙岑	1	68	65	20	28	66	73	平軍		飛剣	籠手	189	236	河東
張任	2	90	84	74	90	92	93	山軍	1000	双戟	兜	—	229	梓潼
張南	2	79	61	46	30	63	69	水軍		薙刀	籠手	194	233	安平
趙範	1	47	41	27	38	40	52	水軍		飛剣	籠手	191	235	桂陽
張飛	2	99	98	20	35	98	98	山軍	700	矛	硬皮	—	226	上党
張苞	3	92	90	55	52	97	87	山軍		単鈎鎗	兜	203	237	張飛
張楊	2	52	37	56	81	76	86	山軍		飛剣	兜	193	210	上党
張翼	2	81	67	65	55	81	75	平軍		双戟	籠手	194	260	成都
張遼	3	93	90	84	90	92	69	水軍	1000	単鈎鎗	硬皮	—	224	長安
陳応	1	51	50	33	39	58	70	水軍		矛	籠手	192	240	桂陽
陳紀	1	58	47	27	23	74	72	平軍		薙刀	籠手	193	231	汝南
陳宮	3	64	52	81	90	78	92	平軍		飛剣	籠手	190	220	陳留
陳群	2	33	27	83	78	22	81	平軍		短剣	綸巾	192	236	陳留
陳珪	3	12	13	86	87	44	89	平軍		短剣	綸巾	—	211	下邳
陳式	2	46	42	19	22	86	68	山軍		薙刀	籠手	193	244	武陵
陳震	1	54	53	78	67	17	65	平軍		短剣	綸巾	189	231	勃海
陳登	2	30	33	81	83	43	88	平軍		短剣	綸巾	—	226	下邳
陳武	1	78	65	36	32	90	77	水軍		矛	籠手	189	234	盧江
陳蘭	1	84	68	49	30	78	64	水軍	700	薙刀	兜	—	230	南陽
陳琳	3	72	45	82	61	48	60	平軍		短剣	綸巾	189	240	安平
程昱	2	40	22	92	70	54	89	平軍		飛剣	綸巾	190	231	山陽
程銀	1	80	73	34	54	82	78	山軍	1000	矛	籠手	—	220	天水
禰衡	1	22	20	83	26	90	68	平軍		短剣	綸巾	195	233	平原
鄭度	1	39	37	70	74	46	74	平軍		短剣	綸巾	192	230	梓潼
丁斐	2	65	71	69	64	67	84	山軍		飛剣	籠手	190	231	沛
程普	2	80	60	68	79	88	94	平軍	500	双戟	兜	—	221	長沙
程秉	2	41	36	52	65	12	71	平軍		短剣	綸巾	191	240	郁林
丁奉	2	92	89	53	76	90	85	平軍		三尖刀	硬皮	208	271	盧江
丁封	1	64	57	33	63	78	80	平軍		眉尖刀	籠手	210	273	盧江
典韋	2	97	96	26	39	98	93	山軍		双戟	兜	189	237	陳留
田楷	3	48	43	47	77	58	61	山軍		薙刀	兜	190	231	平原
田疇	1	71	51	54	77	69	74	平軍		飛剣	籠手	190	243	北平
田豊	2	40	35	93	89	43	90	平軍	700	短剣	綸巾	—	232	鄴
董允	2	37	38	86	79	54	85	平軍		短剣	綸巾	195	246	牂柯
陶応	1	30	29	37	51	24	92	平軍		飛剣	綸巾	193	241	陶謙
董和	2	18	16	89	85	49	94	山軍		短剣	綸巾	191	238	牂柯
鄧艾	4	89	87	90	68	93	78	山軍		鉤鎌刀	硬皮	208	264	洛陽
董厥	1	39	40	72	88	45	95	山軍		飛剣	綸巾	201	263	巴
陶謙	2	48	51	73	85	31	—	平軍	700	長剣	硬皮	—	194	下邳
鄧賢	1	56	47	34	38	81	89	平軍		矛	綸巾	196	237	梓潼
董璜	2	61	44	37	13	82	90	山軍	500	飛剣	硬皮	—	227	安定
鄧芝	3	69	45	84	98	48	70	平軍		短剣	兜	196	251	南陽
董襲	2	89	68	50	52	77	72	水軍		三尖刀	籠手	194	224	会稽
陶商	1	47	41	19	50	32	93	平軍		飛剣	綸巾	192	239	陶謙
董昭	2	18	18	78	85	52	70	水軍		短剣	綸巾	196	236	上党
董卓	5	88	87	47	11	96	—	山軍	1000	大剣	硬皮	—	214	洛陽
董荼那	2	70	63	49	50	67	67	平軍		双戟	籠手	197	239	雲南
董旻	3	77	60	41	12	68	93	山軍	700	長剣	硬皮	—	216	安定
杜瓊	1	30	23	75	73	27	84	平軍		短剣	綸巾	197	250	成都
馬延	2	80	58	32	23	80	68	水軍		矛	籠手	194	241	鄴
馬玩	1	73	60	47	55	59	65	平軍		薙刀	兜	192	231	西平
馬休	2	70	62	40	63	84	85	平軍		双戟	兜	197	230	馬騰
馬遵	2	88	51	22	70	57	74	平軍		眉尖刀	兜	195	251	天水
馬謖	3	76	80	89	74	88	72	山軍		長剣	籠手	199	243	襄陽
馬岱	2	90	88	63	52	92	89	山軍		眉尖刀	硬皮	194	252	馬騰
馬超	3	97	97	52	76	97	99	山軍		単鈎鎗	硬皮	192	224	馬騰
馬鉄	2	81	67	39	63	81	88	平軍		飛剣	兜	195	237	馬騰
馬騰	3	80	82	54	84	81	—	山軍	1000	長剣	硬皮	—	220	武威
馬良	2	45	45	94	88	47	73	平軍		短剣	綸巾	198	226	襄陽
万彧	1	37	48	83	72	52	77	平軍		飛剣	綸巾	209	245	呉
潘濬	2	51	39	68	79	49	80	水軍		薙刀	綸巾	196	239	武陵
潘璋	2	85	78	52	54	87	75	水軍		薙刀	籠手	192	238	盧江
樊稠	2	86	70	29	44	79	71	山軍	500	薙刀	籠手	—	231	安定
樊能	2	72	65	42	48	53	84	山軍	700	双戟	兜	—	223	建業
費禕	2	54	18	85	84	12	61	平軍		短剣	綸巾	200	252	成都
糜竺	1	51	35	78	85	42	87	平軍		飛剣	籠手	—	227	下邳
糜芳	2	76	55	47	63	57	68	平軍		矛	兜	193	224	下邳
武安国	2	87	80	21	36	82	65	山軍		双戟	籠手	191	228	北海
傅嬰	2	69	58	51	65	83	71	平軍		双戟	籠手	200	230	建業
傅士仁	2	58	52	29	18	51	60	山軍		矛	籠手	199	227	南
文醜	2	92	90	31	50	94	83	山軍	800	長剣	兜	—	227	鄴
文聘	2	89	81	53	65	87	67	山軍		眉尖刀	籠手	189	231	江夏
辺洪	1	81	68	9	12	66	55	水軍		薙刀	綸巾	203	234	建業
龐会	2	93	91	60	78	90	77	山軍		鳳嘴刀	硬皮	210	263	武威
逢紀	1	41	36	73	48	48	80	平軍	500	短剣	綸巾	—	235	勃海
龐義	2	39	34	67	81	44	85	山軍		矛	籠手	190	219	巴
龐柔	1	79	63	47	70	83	63	水軍		薙刀	籠手	191	240	武威
法正	2	21	13	92	92	42	72	平軍	300	短剣	綸巾	—	219	巴
龐統	3	68	39	98	73	67	55	平軍		飛剣	綸巾	196	225	江夏
龐徳	2	95	94	60	78	97	79	山軍		鳳嘴刀	硬皮	193	233	武威

武将名	LV	体	武	知	人	胆	忠	属	兵数	武器	防具	出現	寿命	城名
彭羕	1	38	24	68	23	24	69	平軍		短剣	綸巾	194	242	巴
鮑隆	2	57	53	29	25	86	74	水軍		双戟	籠手	193	241	桂陽
歩隲	2	40	39	80	53	47	82	平軍		短剣	綸巾	200	247	淮南
満寵	2	41	42	88	93	78	79	平軍		短剣	綸巾	192	242	山陽
毛玠	2	50	49	84	92	55	80	水軍		飛剣	籠手	194	240	陳留
孟獲	3	88	87	29	71	96	53	山軍		鉤鎌刀	硬皮	194	246	雲南
孟達	1	80	72	70	48	58	70	山軍	800	薙刀	籠手	—	224	巴
孟優	3	78	69	40	65	90	61	平軍		双戟	兜	196	243	雲南
兪渉	2	78	67	35	29	78	72	平軍	500	双戟	兜	—	220	南陽
楊懐	2	62	53	29	30	77	82	山軍		飛剣	籠手	194	242	梓潼
雍闓	2	79	68	37	40	87	65	山軍		三尖刀	籠手	191	238	永昌
楊儀	3	47	47	79	60	67	77	平軍		短剣	綸巾	196	235	成都
楊洪	2	83	37	69	61	22	60	平軍		短剣	綸巾	191	233	成都
楊昂	2	66	57	29	45	86	74	山軍		矛	籠手	194	241	漢中
楊脩	3	60	50	93	82	67	73	平軍		短剣	綸巾	196	240	河東
楊秋	1	62	60	52	62	49	73	山軍		薙刀	綸巾	191	239	西平
楊醜	1	40	29	18	14	70	47	平軍		薙刀	籠手	194	225	上党
楊松	2	18	19	80	19	17	38	平軍		短剣	綸巾	192	235	漢中
楊任	2	74	62	27	50	82	74	山軍		飛剣	籠手	196	241	漢中
楊柏	2	62	57	36	49	76	75	山軍		矛	籠手	195	237	漢中
楊阜	2	56	40	75	33	68	62	平軍		短剣	綸巾	189	235	天水
楊奉	2	70	65	39	30	74	42	平軍		双戟	綸巾	191	225	河東
雷銅	1	91	82	34	51	72	75	山軍		矛	籠手	191	238	梓潼
雷薄	2	84	74	37	42	83	59	山軍	700	薙刀	兜	—	245	南陽
駱統	1	28	30	76	74	52	70	水軍		短剣	綸巾	200	228	会稽
李異	2	82	70	33	38	79	76	山軍		戦斧	兜	194	240	武陵
李恢	3	69	63	78	86	73	81	山軍		単鈎鎗	籠手	193	231	牂柯
李傕	2	70	72	17	24	88	82	山軍	1000	三尖刀	籠手	—	227	長安
李堪	2	84	63	12	47	70	70	水軍		矛	籠手	193	240	西平
陸績	2	44	32	64	66	24	69	平軍		短剣	綸巾	196	235	呉
陸遜	4	65	77	97	83	42	88	水軍		長剣	硬皮	200	245	呉
李珪	1	47	43	65	87	42	90	平軍	300	短剣	綸巾	—	231	江夏
李厳	3	87	82	75	81	46	68	山軍		鉤鎌刀	兜	193	234	江夏
李儒	3	48	39	92	40	71	89	平軍	500	短剣	綸巾	—	210	洛陽
李粛	1	53	46	39	48	64	70	平軍	300	矛	兜	—	215	河東
李典	2	72	72	68	76	68	88	平軍	500	矛	兜	—	235	陳留
李孚	3	56	33	69	49	65	66	平軍		短剣	綸巾	193	240	鄴
李豊	1	42	39	28	27	69	73	平軍		飛剣	籠手	190	232	汝南
李蒙	1	59	55	14	23	74	80	平軍		双戟	籠手	190	233	長安
劉延	2	73	62	59	77	61	83	山軍		矛	兜	191	228	東海
劉焉	4	81	88	85	82	83	—	山軍	1000	長剣	硬皮	—	194	成都
劉璝	2	76	63	24	69	87	90	山軍		双戟	兜	197	238	梓潼
劉琦	1	19	23	65	83	16	96	水軍		短剣	綸巾	197	209	劉表
劉勲	2	63	52	37	35	68	76	水軍		飛剣	綸巾	189	225	沛
劉賢	1	49	46	42	51	71	52	水軍		飛剣	籠手	193	245	零陵
留賛	2	83	75	57	64	84	81	平軍		長剣	兜	196	255	会稽
劉循	2	77	68	62	71	82	95	山軍		単鈎鎗	硬皮	200	244	劉璋
劉璋	2	61	39	44	77	11	97	平軍		短剣	綸巾	192	219	劉焉
劉禅	1	20	15	22	80	10	99	平軍		飛剣	籠手	210	271	劉備
劉琮	1	40	34	35	66	10	92	水軍		短剣	綸巾	200	255	劉表
劉岱	2	59	54	31	39	68	76	山軍		矛	籠手	191	244	沛
劉度	1	53	51	36	49	57	58	平軍		矛	籠手	191	230	零陵
劉巴	3	33	37	89	91	59	88	山軍		飛剣	綸巾	194	232	零陵
劉磐	2	75	69	55	73	78	95	水軍		単鈎鎗	兜	192	241	劉表
劉備	1	78	71	65	99	60	—	平軍	700	長剣	兜	—	223	上党
劉表	4	79	72	79	85	41	—	平軍	1000	長剣	籠手	—	208	襄陽
留平	2	70	57	47	63	72	59	平軍		飛剣	籠手	210	231	会稽
劉封	3	84	73	55	69	83	83	水軍		単鈎鎗	兜	199	229	劉備
劉曄	3	42	37	91	93	50	71	平軍		飛剣	籠手	193	232	陳留
劉繇	2	54	57	48	56	63	—	水軍	1000	飛剣	綸巾	—	195	建業
廖化	2	81	72	54	41	91	67	水軍		眉尖刀	兜	196	264	汝南
梁寛	1	72	66	23	31	77	70	山軍		双戟	兜	196	253	天水
梁虔	1	35	28	75	79	32	74	平軍		短剣	綸巾	210	263	天水
梁興	2	82	65	28	47	56	65	山軍		矛	籠手	194	239	西平
梁剛	1	59	48	19	20	67	70	平軍		矛	籠手	192	233	汝南
梁緒	1	42	31	72	84	47	76	山軍		飛剣	綸巾	208	261	天水
凌操	3	87	82	49	51	86	82	水軍		眉尖刀	兜	193	225	呉
凌統	3	90	86	53	62	88	80	水軍		眉尖刀	兜	199	240	呉
廖立	1	61	47	35	28	68	71	平軍		矛	籠手	197	254	武陵
呂凱	1	46	37	87	83	75	68	平軍		短剣	綸巾	189	243	永昌
呂虔	2	80	63	57	63	54	61	山軍		矛	籠手	195	233	陳留
呂曠	1	73	65	40	18	58	63	平軍		薙刀	籠手	192	234	鄴
呂公	2	60	50	44	60	79	90	平軍	500	矛	籠手	—	215	南
呂翔	2	81	50	36	27	55	69	平軍		双戟	兜	195	223	鄴
呂岱	3	31	20	88	94	30	97	水軍		飛剣	綸巾	194	256	淮南
呂範	1	50	33	80	65	62	81	平軍	200	短剣	綸巾	—	228	汝南
呂布	4	99	99	17	10	80	30	山軍	1000	方天画戟	甲冑	—	215	洛陽
呂蒙	3	75	87	93	91	92	89	水軍		長剣	硬皮	198	219	呉
冷苞	2	57	53	41	54	82	88	水軍		矛	籠手	198	239	梓潼
魯粛	3	40	39	95	93	14	89	平軍		飛剣	綸巾	193	217	盧江

ナムコアンソロジー1

ポイント Q&A

↗と入手できます。ただし、この場合は必ずしも入手できるとは限らないので、ダメな場合は何度も挑戦する必要があるかもしれません　また、関羽で建業の武器屋を訪ねると「関王刀」、張飛で巴の武器屋を訪ねると「蛇矛」が、さらに武威の城の近くの村を訪ねると（誰でも可）「狼牙刀」、永晶の城の近くの村を訪ねると「聖者の衣」が入手できます。

東京魔人學園剣風帖

ゲームを進めるうえで、ネックとなりそうな戦闘と好感度について解析。
さらに、方陣技発動条件とオススメアイテムを大公開しよう！

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

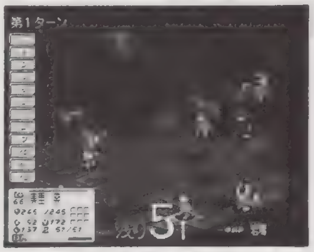
このゲームでの勝利のカギは「好感度」だ。これが高くなると、主人公の呼び名が変わるだけでなく、パラメータにボーナス値がプラスされるのだ。つまり仲よくなればなるほど「S・RPG」モードで使えるユニットに成長していくというわけ。ほかにもイベントが起こったりと、いろいろ美味しいぞ。　（黄龍のうきき）

発売中	▶¥5,800　▶アスミック・エース・エンタテインメント
AVG	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

『S・RPG』モードを楽にクリアする戦闘ワンポイント講座

このゲームの進行は、「AVGモード」と「S・RPG」モードの2つに分けることができる。「AVG」モードでは、基本的に、選択によって好感度が変化するだけでゲームオーバーになることはない。ここでは「S・RPG」モードをプレイする際に役立つワンポイント情報を伝授しよう。

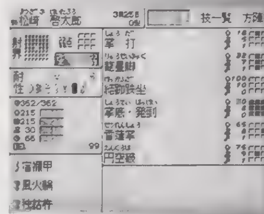
戦闘で最も重要なパラメータは「行動力」。旧校舎での戦闘や骨董品屋の福袋から、行動力の上限を上げるアイテム（弁財天の神水や霊水）を入手したらすぐ使うこと。また、武器も攻撃力より、行動力が多く上がるものを装備した方が結果的に強いユニットになるぞ。



▲全キャラ均等に行動力を上げていくのもいいが、2～3キャラ集中的に上げていくとかなり戦闘が楽になる。特に使えないキャラはいないので、好きなキャラを育てよう。

●キャラメイキングの秘密

ゲーム開始後、自分の名前、誕生日、血液型、出身地を入力するが、名前以外の3つは「弱点」、「初期パラメータ」、「属性」といった主人公の能力に関わってくるのだ。また、主人公の名前に属性の文字（火、水、雷、光、闇、気、毒など）があるとその属性の耐性が+50されるぞ（ただし1種類のみ）。



▲「弱点」はレベルアップなどで、変化することがないのだ。

○方陣技を使いこなそう

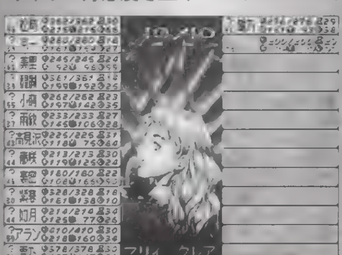
特定のキャラが敵の上下左右（5人以上の場合は敵の周り8方向）にいるときに出せる方陣技。各ステージ1回ずつしか使うことができないが、行動力は消費しないし、経験値は参加者全員に入るしといいことずくめ。しかも、参加したキャラの主人公に対する好感度も上がるというオマケ付き（主人公が参加していなくても）。戦闘になったらとりあえず、無理をしてでも方陣技を使おう。



◀中には発動に8人も必要な方陣技もある。しかし、大勢のキャラの好感度を一気に上げるチャンスでもあるので、旧校舎などでマメに使っていこう。

●旧校舎でレベルアップ

第2話クリア後から行くことのできる旧校舎は、経験値を稼げるほかに、骨董品屋で売っていないアイテムや、方陣技の発動条件なども得ることができる場所。ここでは、方陣技を意識して使うようにし、レベルとともにキャラの好感度を上げていくのがベスト。



◀できれば仲間が10人になってから行った方が楽に戦えるぞ。

全方陣技発動条件

方陣技名	攻撃力	属性	発動に必要なキャラ
四神方陣	220	光	醍醐、如月、アラン、マリィ
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雛乃、舞園
里見八方陣	250	光 暗	京一、小蒔、高見沢、裏密、紫暮、霧島、劉、壬生
妖華三方陣	150	魅	高見沢、藤咲、芙蓉
草薙龍殺陣	150	光	雪乃、雛乃
阿修羅活殺陣	150	気	京一、霧島
歌仙・桜吹雪	125	魅 眠	舞園、比良坂
不動禁仁宮陣	150	石	醍醐、紫暮
ビッグバンアタック	200	火	紅井、黒崎、本郷
陰陽霊符陣	150	呪	村雨、御門
サハスラーラ	150	気	主人公、京一、醍醐
霊歌・剣乃舞	125	—	霧島、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雪乃、御門
アッシュストーム	125	火	アラン、マリィ
真・阿修羅活殺陣	175	気	京一、霧島、劉
ドラゴンプラチナス	150	光	雨紋、アラン
秘占魔方陣	150	石	劉、御門
裏秘占魔方陣	150	呪	裏密、劉、御門
武神龍撃陣	175	痺	紫暮、壬生
桃源極楽陣	200	魅	京一、美里、小蒔、女性×５人
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雪乃、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雛乃、御門
桃源極楽陣	200	魅	美里、小蒔、アラン、女性×５人
黄龍菩薩陣	100	光 痺	主人公、美里
M・ビッグバンアタック	225	火 乱	アラン、紅井、黒崎、本郷
双龍螺旋脚	200	痺 暗	主人公、壬生
アポカリプス・ケルブ	125	光 火	美里、マリィ
陰陽符術・十二神将	100	呪 暗 魅	御門、芙蓉
六芒魔法陣	175	吸 暗	京一、醍醐、裏密
春雷の舞	125	雷 痺	雨紋、雪乃
紫龍黎光方陣	150	闇 暗	如月、壬生、村雨
呪言降霊陣	50	呪	高見沢、裏密
炎の剣	125	火	マリィ、霧島
黄泉迷符陣	150	闇 火	主人公、比良坂
フレイム・スナイパー	175	火	小蒔、アラン
ビッグバンアタック・I	250	火 乱	アラン、紅井、黒崎、本郷、劉
楼桜友花方陣	100	光 魅	美里、小蒔

ポイントQ&A

Q：経験値を稼ぐことのできる旧校舎ですが、いったい地下何階まであるのですか？
A：階層の表示は65535階までしか表示されないが、基本的に無限だ。あと、100階以降でないと入手することのできない武器などもあるので、全アイテムを揃えたい人はがんばって探索しよう。

好感度を上げて高校生活(?)をエンジョイしよう!

「S・RPG」モードを楽に進めるためや、「AVG」モードのストーリーを楽しむうえでも好感度が高いに越したことはない。ここでは、その好感度についてと、それに関するイベントを解説していこう。

予定画面（各話の最後にある育成モード）では、できるだけ「話」を実行するようにしよう。ほかのパラメータは、レベルアップやアイテムで補えるので、ここでは好感度を上げることに専念しよう。

○キャラの好感度が上がると…

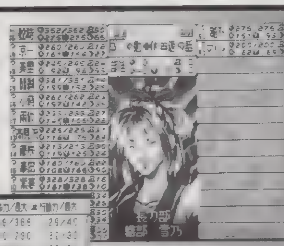
好感度が上がると、主人公に対しての呼び名が変わるだけでなく、イベントが発生したり、援軍に来るターンが早くなったりと、いいことずくめ。中でも注目すべきは、各キャラのパラメータにボーナス修正がされるということ。攻撃力や防御力だけではなく、レベルアップでは上昇することのない行動力まで上がるのだ。



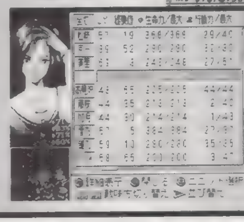
◀好感度が高いと1ターン目から援軍に来てくれる。

●好感度はこうして上げる!

好感度は、主に「AVG」モードや予定画面でのキャラの質問に対する受け答えによって大きく上昇する。そのほかには「S・RPG」モードで援軍に呼んだり、方陣技を使うと少しずつ上昇していく。逆に敵にやられてしまったり、毒を喰らった状態で放っておくと、下がっていくので注意。



▲予定画面で笑っているキャラは、主人公に対する好感度が高い証拠。



◀「S・RPG」モードでは、ユニット一覧でボーナス値をチェックしておこう。

キャラをさらに強くするオススメアイテム一覧表

▶これらのアイテムは、ゲーム後半にならないと出てこないモノもあります。また、値段は買値です。

アイテム名	攻撃力	防御力	行動力	精神力	値段	特殊効果
追儺の面	—	—	—	—	48000	「孔雀」状態になる
蓬莱符	—	—	+2	+20	45000	「水」の耐性がアップする
八咫鏡	—	+80	—	—	628000	「毒」、「吸収」、「石化」、「麻痺」、「睡眠」、「混乱」、「魅了」、「暗闇」、「呪詛」属性の攻撃を反射する
金剛琢	—	—	—	—	152000	アイテム入手確率がアップする
後天袋	—	—	—	—	500000	獲得金が2倍になる
サインボール	+2	+24	+2	+2	300	なし
コスモロボ	+2	+2	+3	+6	480	「羅刹」状態になる
さやかのCD	—	—	+1	+12	1200	「祝福」状態になる
さやかの生写真	—	—	+3	+16	5000	なし
八卦牌	—	—	—	—	38000	「祝福」状態になる
陰陽石	—	—	—	+14	62000	「魅了」属性の攻撃を無効にする
張天師符	—	—	—	+4	22800	「毒」属性の攻撃を無効にする
八卦紫寿仙衣	—	+60	—	—	333000	「光」、「雷」属性の攻撃を無効にする
狼髑髏	—	—	—	—	164000	「混乱」、「魅了」、「呪詛」を無効にする
パレンケの仮面	—	+20	—	—	110000	「石化」属性の攻撃を無効にする
運命の髑髏	—	—	—	—	195000	「光」、「吸収」属性の攻撃を無効にする
金篦	—	—	—	+8	38000	「暗闇」属性の攻撃を無効にする
魔鏡	—	—	—	—	294000	「吸収」、「呪詛」属性の攻撃を反射する
開天珠	—	—	—	—	328000	相手の弱点を無視する
打手の小槌	—	—	—	—	588000	獲得経験値が2倍になる
ネクロノミコン	—	—	—	+30	248000	「光」属性の攻撃を反射する
処女の鏡	—	—	—	—	324000	「麻痺」、「睡眠」、「混乱」、「魅了」属性の攻撃を反射する
聖杯	—	—	+10	—	580000	「祝福」、「金剛」、「孔雀」状態になる
醒酒氈	—	—	—	—	80000	「麻痺」、「混乱」属性の攻撃を無効にする
注連縄	—	—	—	—	82000	「闇」、「呪詛」の攻撃を無効にする
鏡の楯	—	+30	—	—	120000	「石化」属性の攻撃を無効にする
遮光器土偶	—	—	—	—	129000	「吸収」、「石化」、「暗闇」属性の攻撃を無効にする
三角縁神獣鏡	—	—	—	—	176000	「混乱」、「魅了」属性の攻撃を反射する
Hな雑誌	—	—	+1	+14	3800	「気」属性の攻撃が可能になる
胎蔵界曼荼羅	—	—	—	+90	555000	「睡眠」、「魅了」の耐性がアップする
金剛界曼荼羅	—	+70	—	+30	622000	「闇」、「呪詛」属性の攻撃を無効にする
独鈷杵	+30	—	—	+10	465000	「毒」、「石化」、「麻痺」、「睡眠」、「混乱」、「魅了」、「暗闇」、「呪詛」属性の攻撃を無効にする
風火輪	—	—	+6	—	480000	なし
週刊誌	—	—	—	—	2200	「睡眠」、「魅了」属性の攻撃を無効にする
天之羽衣	—	+44	+4	+10	360000	「火」、「雷」属性の攻撃を無効にする
遁甲盤	+60	—	+2	—	348000	クリティカル率が2倍になる
ファティマの手	—	—	—	+20	428000	「石化」、「混乱」、「魅了」、「呪詛」属性の攻撃を無効にする
銀のロケット	—	—	—	—	1980	獲得経験値が2倍になる
狼の紋章	+40	+40	+15	+16	128000	「祝福」状態になる

ポイント Q&A

Q：ゲームクリア後に、システムファイルを更新しますが何かいいことがあるのですか？
A：更新したシステムファイルで、再び初めからプレイするとクリア時の所持金と骨董品屋の商品が継続されるのだ。つまり、ゲームをクリアするときは、持っているアイテムをすべて売ってからにすると2回目のプレイがかなり楽になるぞ。

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」

今回は、ゲームの終盤のステージ17と18の攻略をお届けする。各ステージごとに、重要と思われるポイントを紹介だ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『バックガイナー』三部作も、「飛翔編」が発売されて、残すところはあと1つ。物語も佳境に突入してきましたね。次の第三部「完結編」では、システム回りも一新して、大幅にグレードアップさせるとのこと（開発元のビング・N氏談）で、ファンの方々は、是非とも楽しみに。（HS）

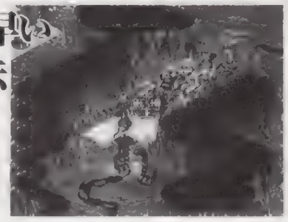
発売中 SLG	▶¥5,800 ▶ビング
	▶MC(1ブロック)

『飛翔編』終盤のステージ17&18を大攻略

前作『バックガイナー～覚醒編』に用意されていた、お得なオマケの隠しコマンドモードが、今回の『飛翔編』にも引き続き存在しているのだ。ここでは、そのモードへの入り方を紹介する。隠しコマンドモードへの入り方には3種類の方法があるので、状況に応じて選択しよう。
①ゲーム起動時、「VING」のロゴが出るまで、㋝＋L1＋L2＋R1＋R2を押し続ければ、隠しコマンドモードへ入れる。
②SLGモード時に、システムメニューを開き環境設定にカーソルを合わせる。㋝＋L1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎を押して、環境設定メニューを開くとチャイムが鳴って隠しコマンドモードに入れる。
③AVGモード時に、㋝＋L1＋L2＋R1＋R2を押しながら⊗を押して環境設定メニューを開くとチャイムが鳴って成功。

ステージ17&18での素早いガイナーチェンジの方法

今回の『飛翔編』では、シンクロレベルを上げる必要がほとんどないので、バーニングゲージさえ上昇させればガイナーへ変身できる。近接または射撃武器でダメージを受ける（格闘武器で攻撃されるとシンクロレベルが下がる）ようにして効率よく変身しよう。



▲ステージ17では、セントールを利用してガイナーに変身しよう。

ステージ17 地下洞窟の戦い
敵増援部隊には、狭い地形を利用した戦術を使おう！

入り組んだ地形の狭い洞窟内での戦いになるのが、このステージ17。敵に囲まれにくいという利点をうまく利用して、各個撃破戦術で戦うのを基本方針としよう。

最初に相手にすることとなるのは、ゲルバイガとセントール。各々1体倒すごとに、24体まで増援が出現する（つまり24体倒せば、それ以上の増援はないということ）ので、うまく計算して効率よく倒してやろう。セントールを利用してバーニングゲージを溜め、早めに慎となつみ、鈴音はガイナーにチェンジしておくとよい。

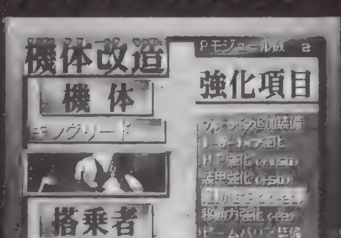
3ターン目になると、ギジュウの部隊がマップの中央付近に登場する。ゲルバイガとセントールを処理しつつ、気を付けて少しずつ部隊を進めよう。ただし、近くにあるPモジュールは敵に破壊されないように注意。ギジュウは体力が半分以下になるとマップ左上の出口付近に増援部隊を呼ぶ。早めに出現させると厄介なので、態制を整えてからギジュウを倒そう。それから、ゆっくりと残敵を掃討しつつPモジュールをすべて回収しよう。なお、NPCの小太郎が勝手に動き回るのが気になる人は、自軍でうまく壁を作って動きを止めてやろう。



▲ギジュウの部隊の出現地点近くには、Pモジュールがある。破壊されないようにうまく進軍しよう。



▲ギジュウを倒したら、画面右下のPモジュールを忘れずに回収しておこう。

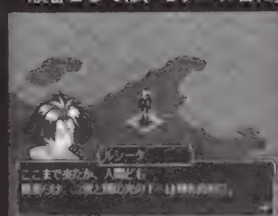


◀このステージで手に入れたPモジュールを使って、最終ステージに備えよう。最低限、弱点は補っておくように。

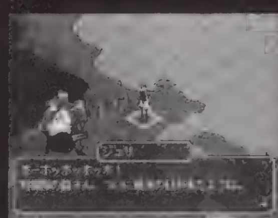
ステージ18 裏切りの戦場
長期戦かつ消耗戦になる最終面。注意して戦おう！

このステージにはPモジュールが存在しないので、Pモジュールの回収に気を使わなくてすむ。戦略的なカセがなくなる上に、マップの構造は平面的で、障害物も少ない。ゆえに、向かってくる敵に順番に対処していくことで割と苦労せずにクリアはできるステージになっている。ただ、出現する敵の数が多い上に、ボス級キャラが4人（ルシータ、ジュリ、モリマサ、ギジュウ）も登場する。長期戦かつ消耗戦になるので、なるべくマップ上の補給ユニットを有効に使って（破壊されないように守って）戦っていく必要があるだろう。

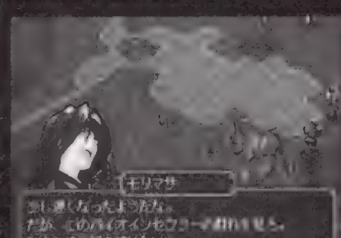
順番としては、2ターン目に登場するルシータの部隊が最初の相手。3ターン目に登場するジュリの部隊は、自軍からはまだ遠いので、とりあえずは無視しておこう。まずは、右上の平地（中央の初期配置の敵部隊の真下あたり）を目指して、補給ユニットを守りつつ、そこを主戦場にして戦おう。ルシータを倒すか13ターン目になると、モリマサの部隊が出現する。この頃になると、ジュリの部隊もこちらに近づいてきているので、なるべく同時に相手をしないように注意して迎え撃とう。あとはギジュウを目指して前進するだけだ。



▲ルシータ部隊の出現ポイントはマップ右のこの付近。射撃戦で迎え撃ってやろう。



▲ジュリの出現ポイントは左上の壁際付近。近づいてくるまでは無視。



▶モリマサの部隊は、自軍初期配置地点に登場するので、あらかじめ移動して待ち伏せてやろう。

ポイントQ&A

Q：バーニングポイントは、ユニットによって増加率が違うんですか？
A：バーニングポイントの増加量は、「受けたダメージ÷最大HP×熱血値」で算出される。例を挙げると、最大HP500・熱血値100のユニットが100ダメージを受けた場合、もらえるバーニングポイントは20となる。つまり、最大HPが低く、なおかつ熱血値が高いユニットほどバーニングゲージが溜まりやすいのだ。

銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～

『ユナ』のキャラクターカードに関する情報を大紹介！　さらに、気になる5人の女の子が描かれたカードの入手場所を教えちゃうぞ。

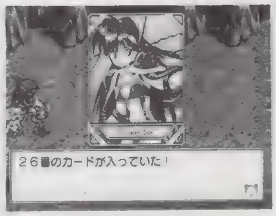
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

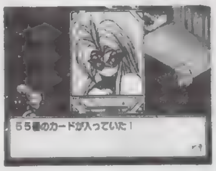
今回はカードコレクションに関するお得なネタを紹介！　いまだにお目当てのカードが手に入らないという人は、今回の記事を参考にしてオールコンプリート目指してがんばってくださいね。でも、どうしても見つからなくて、友だちがそのカードを持っていればトレードすることをオススメします。　（小岩）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)

キャラクターカードの超お得情報を一挙大公開！

この『ゲーム』に登場するキャラクターが描かれた、キャラクターカード。今回は、このカードを集める際にとっても役立つ情報を2つのポイントに分けて詳しく解説するぞ。さらに、5種類のカードが手に入る場所のヒントを大公開だ！





◀▲50種類以上におよぶカードをキミは全部集められたかな？

POINT1◉レアカードをゲットしよう

キャラクターカードの中には特定のステージでしか手に入らないレアカードがいくつか存在するぞ。レアカードとなるのは、「ユナ」、「リア」、「ユーリィ」、「亜耶乎」、「白香」の5人が描かれたカードだ。どの場所で手に入るかはまだ秘密だけど、レアなだけに見つけたときは感動もの。各ミッションのマップを隅々まで探して、すべてのレアカードをゲットしよう。



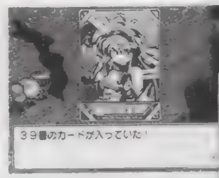
▲ゲーム中に1枚しか存在しないまさにレアな逸品なのだ。

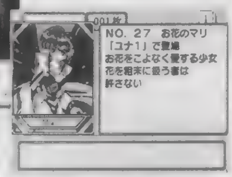
POINT2◉全カードコンプリートまでの道のりは遠い

ここでは、カードが持つ2つの法則を解説していくぞ。まず、1つは〝1つのミッションで必ず3枚以上のカードが手に入る〟ということ。つまり、ミッションをクリアした時点で入手したカードが2枚以下だと取り逃しているということだ。とくに後半のミッションでは4枚以上手に入ることが多いので注意しよう。もう1つの法則は、〝同じ種類のカードが2枚以上存在すること（レアカードは除く）〟。つまり1度取り逃したカードを、別のミッションで手に入れることもできるのだ。だが、レアカードを取り逃さないためにも、できる限り集めておくことを心がけよう。



▲カードは障害物の下に隠されていることもある。侵入可能な場所は全部調べること。





▲▶たくさんのカードを手に入れておけばトレーディングのときに役立つかも。

注目の5人娘を紹介！

ここでは、香坂エリカ親衛隊「エリカ7」の中でも特に気になる5人が描かれたカードの入手場所を、ヒントと合わせて紹介していくぞ。5種類とも意外に見逃しがちなので、しっかりチェックしてまだ持っていない人はこれを参考にゲットして欲しい。また、上記のPOINT2で紹介したように、ここに挙げたカードも複数のCHAPTERに落ちている。そこで、もし取り逃しても後でフォローがきくのだ。これらの情報を活用して、オールコンプリートを目指して欲しい。



▶勝利条件を満たさないように注意しながら探すこと。

銀幕のミキ



銀幕のミキのカードは、以下のCHAPTERで入手できる。

- ●CHAPTER1　1枚
- ●CHAPTER4　1枚
- ●CHAPTER5　1枚

それぞれのCHAPTERに1枚ずつ、計3枚のカードが手に入るのだ。では、ここで大ヒント。CHAPTER1はTV局、CHAPTER4は豪黒壁、そして、CHAPTER5はリフトルームのミッションにミキのカードが隠されているぞ。



▲この場所に落ちているぞ。見覚えはないかな？

ハイスピードセリカ

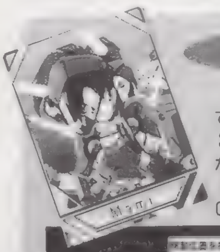




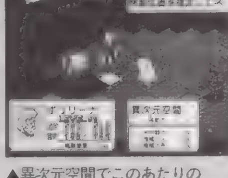
◀左の写真の位置を探してみると……

セリカのカードは、●CHAPTER2にて1枚、●CHAPTER3で1枚、●CHAPTER5は1枚…といった具合に、ミキと同じように各CHAPTERに1枚ずつ、計3枚のカードが手に入る。CHAPTER2は小惑星・チッチェーナに、CHAPTER3は逆離の間。そして、CHAPTER5では収容所のミッションに落ちている。目安として、チッチェーナではセリカ、逆離の間ではマミとルイが登場する、と覚えよう。

闘魂のマミ



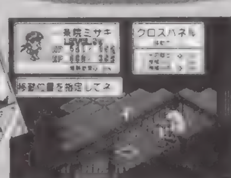
闘魂のマミのカードが隠されているのは、●CHAPTER3に1枚、●CHAPTER4が1枚、●CHAPTER5は1枚、と計3ヵ所。ヒントは、CHAPTER3が逆離の間、CHAPTER4が異次元空間。そしてCHAPTER5では収容所のミッションに落ちているぞ。逆離の間と収容所の登場キャラはセリカの場合と同じで、異次元空間には桃花が登場するのが目安になるだろう。



▲異次元空間でこのあたりの場所を探してみよう。

ストライカー・ルイ





◀絶対に取り逃さないように根気よく探そう。

ルイのカードは全部で3枚。●CHAPTER2に1枚、●CHAPTER3で1枚、●CHAPTER5にも1枚だ。ヒントは、CHAPTER2がオイシーヤ、CHAPTER3が天星正面、CHAPTER5が収容所だ。ちなみに、ルイのカードが手に入る収容所のミッションでは、ミルキー、エリナ、フロイラインDのカードが手に入るので、1つの目安として覚えておくことをオススメするぞ。

氷のミドリ



氷のミドリのカードは、

- ●CHAPTER2　1枚
- ●CHAPTER3　1枚
- ●CHAPTER4　1枚

の3つのCHAPTERに隠されているぞ。CHAPTER2は南蛮星・ウララーカ、そしてCHAPTER3は閉逆の間。CHAPTER4では豪黒壁のミッションで手に入れることができる。ウララーカではマリが、閉逆の間では妖機姉妹が登場するのが目印だ。



◀ウララーカのマップ右下を重点的に探そう。

ポイントQ&A

Q：上で紹介している条件以外にキャラクターカードの入手場所がわかるようなヒントはないのですか？

A：オープニングデモを見て、そのままの状態にしておくとミッションのデモプレイが始まります。実は、このデモプレイ中のマップの中で光っているマスにはキャラクターカードが隠されています。デモは全部で8パターンありますので8カ所のカードの入手場所がわかるというわけです。

精霊召喚
プリンセス オブ ダークネス

5人のかわいい女の子(精霊)とドンドン契約しながらストーリーが展開する『精霊召喚』。お気に入りの女の子に告白されるためのポイントを攻略!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

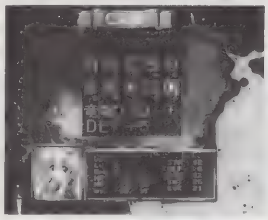
敵との戦闘の他に恋愛の要素があるこのゲーム。精霊をかばいつつ、敵を倒すのがけっこう難しいです。だけど、物語が進んで５人も精霊が仲間になると顔がゆるんでニヤニヤしている自分にガッカリ。恋愛パートでのセリフの選択がかなり重要なので、記事を参考にラブラブなエンディングにレッツらゴーなのだ！（みさきのゴー）

発売中 S・RPG	▶¥5,800 ▶翔泳社
	▶MC(1ブロック)

気になるあの子【精霊】に告白されるための徹底攻略!!

かわいい５人の女の子（精霊）が登場するＳ・ＲＰＧ『精霊召喚』。精霊たちと契約を交わして仲間になり、魔族と闘うこのゲームの真の目的は、契約した精霊とラブラブになること！　精霊とラブラブになるには〝恋愛パート〟の会話の選択で、愛情値を上げなくてはならない。今回はその〝恋愛パート〟に入る方法を紹介するとともに、お気に入りの精霊の告白エンディングを見るためのポイントを徹底攻略。しっかりチェックして、彼女たちのハートをガッチリつかむのだ！

アイテムゲット!!


▲シルクとマームは防御力が低いので、装備は防御力がアップするものを選ぼう。


▲消費アイテムや装備アイテムなどは、敵を倒すと手に入るぞ。

必見！ 戦闘終了後のお楽しみ〝恋愛パート〟♥

戦闘中に主人公が精霊を〝かばう〟、または精霊が〝離脱状態〟（体力がなくなり戦闘不能な状態）になる。以上の条件を満たしている場合、戦闘後に恋愛パートへ突入する。この恋愛パートでは、プレイヤーが女の子に話しかける２つのセリフ（ランダムで選出）のうち、どちらかを選択することになる。そのときに、優先度の高い数値のセリフを選択した場合は、精霊の愛情値に５点プラス、低い数値のセリフを選択した場合は、愛情値に１点がプラスされる。

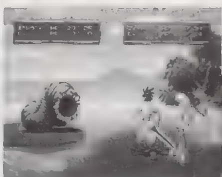


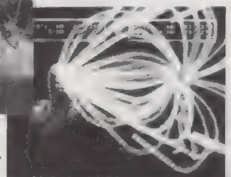
▲優先度の高いセリフを選んでいけばＯＫ！　最終的に愛情値が16点以上になっている精霊が（同点の場合はランダム）エンディングのときに告白してくるぞ。

※表の見方：優先度は、数字の数が大きいほど高くなっています。

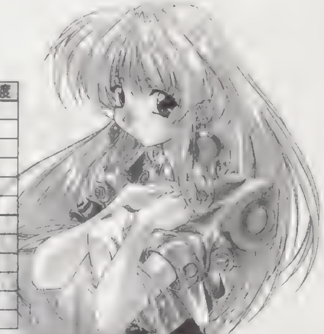
精霊と仲良くなるためのコツ♥

効率よく恋愛パートに入り、精霊の愛情値を上げるには、体力の余裕がある内に〝かばう〟を選択すること。回復魔法が使える精霊のマームが仲間になったら、必ず主人公の近くに置いて、体力を回復してもらいつつかばうを選択していこう。また、精霊をかばった回数によって、優先度の高い選択肢が出現する。


▲主人公が戦闘不能になったらゲームオーバーなので、体力に注意しよう。


▼精霊の魔法はとても強力。攻撃力の高い敵は、魔法で早めに倒しておこう！

プリム=ラング=ライトニング



	セリフの選択肢	優先度
離脱の場合	俺の作戦ミスだ	0
	そうだな、おかげで苦労するよ	1
	勝手な行動するからだよ	2
	次に期待してるよ	3
	しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	4
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	5
かばうの場合	こっちこそ助かったよ	0
	勝手な行動するなよな	1
	足を引っ張らないでくれよ	2
	次は助けて貰うよ	3
	お互い様だね	4
	無事で良かったよ	5

ガイア=ドルド=ランダース



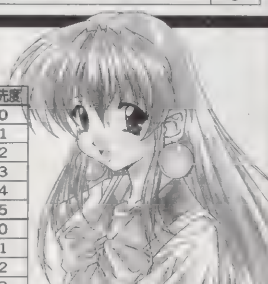
	セリフの選択肢	優先度
離脱の場合	俺の作戦ミスだ	0
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	1
	しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	2
	次に期待してるよ	3
	勝手な行動するからだよ	4
	そうだな、おかげで苦労するよ	5
かばうの場合	こっちこそ助かったよ	0
	勝手な行動するなよな	1
	あんまり足を引っ張らないでくれよ	2
	次は助けて貰うよ	3
	お互い様だね	4
	無事で良かったよ	5

マーム=シーズ=スィン



	セリフの選択肢	優先度
離脱の場合	俺の作戦ミスだ	0
	勝手な行動するからだよ	1
	そうだな、おかげで苦労するよ	2
	しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	3
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	4
	次に期待してるよ	5
かばうの場合	こっちこそ助かったよ	0
	勝手な行動するなよな	1
	あんまり足を引っ張らないでくれよ	2
	次は助けて貰うよ	3
	お互い様だね	4
	無事で良かったよ	5

シルク=ウィン=シール



	セリフの選択肢	優先度
離脱の場合	勝手な行動するからだよ	0
	そうだな、おかげで苦労するよ	1
	次に期待してるよ	2
	しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	3
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	4
	俺の作戦ミスだ	5
かばうの場合	こっちこそ助かったよ	0
	勝手な行動するなよな	1
	あんまり足を引っ張らないでくれよ	2
	次は助けて貰うよ	3
	お互い様だね	4
	無事で良かったよ	5

シュラ=フレム=フィスト



	セリフの選択肢	優先度
離脱の場合	俺の作戦ミスだ	0
	そうだな、おかげで苦労するよ	1
	しょうがないよ、敵が強すぎたんだ	2
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	3
	次に期待してるよ	4
	勝手な行動するからだよ	5
かばうの場合	こっちこそ助かったよ	0
	勝手な行動するなよな	1
	あんまり足を引っ張らないでくれよ	2
	次は助けて貰うよ	3
	お互い様だね	4
	無事で良かったよ	5

ポイントQ&A

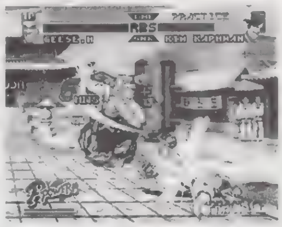
Q：精霊が主人公と一定距離離れると、アクティブ状態になって勝手に行動してしまいますが、これはどんな効果がありますか？
A：アクティブ状態になった精霊は、プレイヤーの命令を受け付けない代わりに、個性を生かして行動するようになっている（例えば遠距離戦が得意なシルクは、常に敵と間合いを取って行動するなど）。状況をしっかり把握して使いこなせば、不利な戦いを有利にすることも可能だ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
DOMINATED MIND
対戦に役立つワンポイント攻略&隠し必殺技を大紹介！ よりアツイ戦いを楽しもう！

発売中	対戦ACT
▶¥5,800	
▶SNK	
▶MC(1ブロック)、2P対戦可	

対戦ワンポイント攻略&隠し必殺技公開！

キャラだけでなく、対戦システムなどいろいろな部分にPS版オリジナル要素が盛り込まれた『リアルバウト餓狼SP』。今回はその中から使いこなすと、かなり有利に戦える「クイックアプローチ」と、より対戦プレイが熱くなる「隠し必殺技」についてくわしく解説していこう。


◀隠し必殺技は出現条件が厳しいが、ぜひ使えるようにしてほしい。

◎「クイックアプローチ」を使いこなせ！

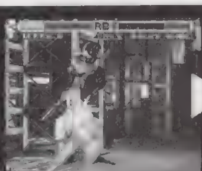
相手の攻撃をガードしながらダッシュする「クイックアプローチ」。相手の技のスキに反撃できるのは便利だが、コマンドが➡+挑発（右向き時）のため失敗するとリスクが大きい。トレーニングモードで練習しよう。


▼トレーニングモードで何度も練習しよう。


▲ボタンがボタンだけに、失敗すると挑発に……。

上手な利用法

相手の飛び込みに大連技を返すより、対空技の要領で跳び込み攻撃に対して使うのがいいだろう。これなら対空技と違って相打ちにならないぞ。





◎最後の隠し要素、隠し必殺技大公開！

じつはこのゲームには、キャラによっては隠し必殺技が存在するのだ。ここではその出現方法とコマンドを大公開。なお、技名のあとに（潜）があるものは潜在能力、（超）は超必殺技なので注意。

出現方法

全キャラクターでギースを倒し、シングルモードをクリアする。ギースは、ファイティングポイント「S」以上を取り続けると出現する。

キャラ名	技　名	コマンド
テリー	ハイアングルゲイザー（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
アンディ	昇龍裂破弾（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
ジョー	爆裂ハリケーンタイガーカカト（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
舞	乱れ花蝶扇	⬇↙⬅+S（4回まで入力可）
ギース	阿修羅疾風拳（潜）	⬇↘➡⬇↘➡+S
ホンフゥ	頭突き	⬅➡+S
マリー	マリーズスプラッシュローズ（超）	➡⬅↙⬇↘➡+K+S
バッシュ	ガ・ガ・ガ・ガッツダンク!!（潜）	⬇↘➡⬇↘➡+S
崇秀	帝王龍双拳（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
崇雷	帝王逆鱗拳（潜）	相手の近くで⬇↙⬅⬇↙⬅+S
ビリー	紅蓮殺棍・改（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
チン	大往生（超）	⬇↙⬅⬇↙⬅+K+S
タン	昇天旋風掌（潜）	⬇↙⬅⬇↙⬅+S
ローレンス	ブラッディアクセルα	⬇↙⬅+P
	ブラッディアクセルβ	⬇↙⬅+K
クラウザー	アンリミテッドデザイアー（潜）	➡↘⬇↙⬅➡+P・P・P・P・K・K・K・S・S・S
	アンリミテッドデザイアー2（潜）	➡↘⬇↙⬅➡+P・P・P・P・K・K・K・S・S・⬅⬇↙+S
アルフレッド	ヘキサドライブ（潜）	空中で⬇↘➡⬇↘➡+S

●表内のコマンドはキャラが右向きのときのものです。「P」はパンチ、「K」、はキック「S」は通常威力大攻撃を表しています。

ポイッターズポイント2
～SODOMの謀略～
前作と比べると、全てがパワーアップした『ポイポイ2』をワンポイント攻略！

発売中	ACT
▶¥5,800	
▶コナミ	
▶MC(1ブロック)、4P対戦可	

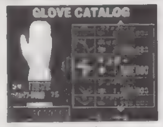
対戦で勝つためのワンポイント攻略

ゲームが始まったら対戦で不利なポイントに行かないようにすること。不利なポイントとして上げられるのは、ミサイルがたくさん置かれているところ。ミサイルがたくさんあると、誘爆に巻き込まれる可能性が高いからだ。敵を攻撃するよりも、まずは自分の身を案じるのが必勝のポイントだ！

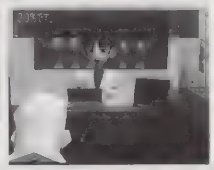

◀高低差の低い所も不利なポイントの一つ。丸太などの攻撃が当たりやすいぞ。

◎キャラに合ったグローブを使いこなせ

キャラとグローブの相性値が低いと、グローブの威力を十分に発揮できない。使い込んで、改造することによって性能をアップすることもできるが、グローブにこだわりがなければ最初から相性値の高いグローブを使っていくのがいいだろう。右に各キャラ別に、相性率が100%のグローブを列記したので、どうしても勝てない人は参照し、そのキャラに合ったグローブを装備して戦ってみよう。



▲勝利のカギはやはりグローブの使い方。

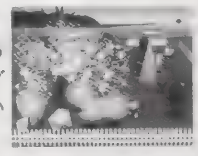

◀相性率はグローブショップで確認することができる。要チェック。

●キャラ別、シンクロ率100%グローブ一覧表

キャラ名	グローブ名	テンテン	エンゼル
ヒデキ	チェイサー	ディーディー	テレポータ
ブル	ハンマー	ショータ	ホッパー
キューティー	アイス	ノッポサン	クラッシャー
シェーン	サイコウィップ	アントン	ハリケーン
デコ	エレキ	ドジロー	スター
ヤマダヤマ	ストーム	キャシー	ヘイル
アパッチ	ファイヤ	デブオ	マジック

◎サイコグローブ効果一覧表

ここではどのグローブがどんな効果を発揮するのか表にまとめてみた。見た目の効果が派手なグローブもあるので、相性値より見た目で選びたい人は、参考にしてほしい。


◀エレキは見た目も派手なうえ、使いやすいのでオススメ。

ブローブ名	効　果
ボンバー	前方に投げたアイテムが爆弾化、単発で爆発
スリッター	前方へ障害物をすり抜けて攻撃することが可能
サーチャー	ほかのプレイヤーを目指して飛行後、落下
クラッシャー	投げたアイテムが上空で炸裂し分裂弾が落下
ホッパー	一定時間跳躍しながらほかのプレイヤーを追跡する
サンダー	一直線上に光弾が走る
チェイサー	光弾がほかのプレイヤーをめがけて飛んでいく
ブーメラン	投げたアイテムがブーメランを投げたような軌道で飛んでいく
シャウト	投げたアイテムが空中を飛び回り、レベルに応じた追撃をかける
ハリケーン	投げたアイテムが地上を高速回転しながら暴れまくる
ヘイル	軌道下に雹をまき散らしながら飛行。雹に触れると大ダメージ
スター	星が瞬くエリアを形成。その中にほかのプレイヤーを閉じこめる
マジック	投げたアイテムが上空で消え、そのあといきなり降ってくる
ポイズン	黒い爆風が広がり、その爆風にプレイヤーが触れるとマヒする
ファイヤ	火炎攻撃。命中したものは燃え、触ると延焼する
アイス	凍結攻撃。当たったプレイヤーは一定時間凍る
エンゼル	投げたアイテムが赤ハートに変わって降ってくる
ストーム	アイテムを真下に投げつけ、回りのプレイヤーを爆風で攻撃する
エレキ	電気攻撃。当たったプレイヤーは、しばらくマヒ状態になる
サイコウィップ	投げたアイテムを手元に引き戻し、再攻撃が可能
テレポータ	使うと瞬時にポジションを移動する

ポイントQ&A

Q：「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」で、ラスボスに勝てません。何かいい戦法はありませんか？
A：とりあえずボスのホワイトは、返し技主体の攻撃なので普通に戦うとかなり強い。しかし、ただ跳び込んで投げを狙うように戦えば、どのキャラでも楽に勝てるだろう。あとは、2ラウンド目、KOしたあとの攻撃を避ければ（残り体力に余裕があればガードした方が楽）エンディングだ。

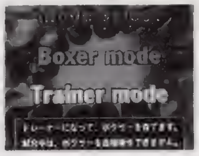
ウラワザデータベース Ver.7.9

最近、「この前載ったワザにはこんな応用も……」っていうハガキが多くて思わずニヤリ。ええ、もちろん探す楽しみも残してますから……ケケッ(ちょっと邪悪)。

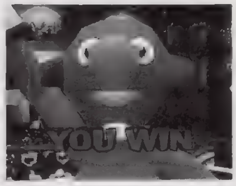
LV50 ダイナマイトボクシング

★隠し要素&おまけ

アメコミ調のデザインが目を引く「ダイナマイトボクシング」の小ネタをご紹介。タイトル画面で「PressStartButton」と表示中に✚下、ⓧ、左、右、左、ⓧ、下と入力しよう。コマンドが成功すれば効果音が鳴って準備完了。あとはメインイベントを選択してボクサーを決めれば、「トレーナーモード」という育成モードが出現するぞ。また、上記のコマンドを入力した状態で「エキシビジョンモード」を選択すると、隠しキャラ「ジェリーQ」登場する。このキャラ、見た目はマヌケ以外の何者でもないけれど、実はほとんどの能力パラメータが振り切っているという最強キャラなのだ。COMに勝てないという人は、ぜひとも試してみよう。



◀育成モードでは直に操作はできないぞ。

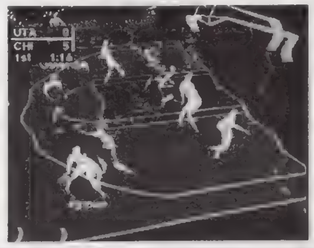


◀ああっ、こんなマヌ〜な輩が最強なんて、世の中なんか間違ってる気が……。

LV50 NBA Live 98

★隠しオプション公開

バスケファンにお馴染み「NBA Live」シリーズ最新作の隠しオプション大公開！　チームを選択して「USER SETUP」画面になったら、ユーザーネームを「Secrets」と入力しよう。成功すると画面左下に●シークレットと表示されるぞ。(注：画面には「Secret」と表示される)。ここで◎ボタンを押せば、隠しオプションの入力画面に切り替わるので、以下に紹介する単語を入力しよう。「Seaweed」、「Scary」、「Freaky」、「Cloak home」、「Cloak away」、「Eyepatch」、「Monocle」、「Toque」、「Prisoners」、「Lizard」、「Reptile」以上11種類。単語を1つ入力するごとに、オプションが増えていくぞ。それぞれの項目をチェックすれば、選手が仮装したり妙なコートで遊ぶことができるのだ。

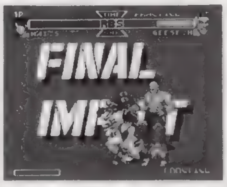


▶ミイラ対エイリアンの水中戦。もはやNBAでもなんでもないような気がしますぅ。

LV20 リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND

★ちょっと便利な一発コマンド

PSならではの要素満載の「リアルバウト餓狼伝説スペシャル〜」のお得な小ネタを教えちゃおう。まずメニュー画面で「必殺技ボタン」の設定をONにしておくこと。この状態で、ゲーム中に「必殺技1」+「必殺技2」の2つのボタンを同時に押すと超必殺技が、「必殺技3」+「必殺技4」だと潜在能力が出せるのだ。ボタン一発で出るから、コマンド入力が苦手な人には最適！　もちろん、「ファイナルインパクト」の入力にも使えるぞ。前号で紹介した必殺技選択ワザと組み合わせればもう無敵!!



▶ボタン一発で出せるからファイナルインパクトも楽々できるぞ。

LV50 双界儀

★ファン必見おまけムービー

ドラマティックなストーリーと魅力的なキャラが人気を呼んだ「双界儀」に、ファン必見の隠しネタが見つかったぞ。このワザを試すには、最低1回は本編をクリアしておくこと。次に、DISC2をセットしたままPSを起動して、クリアデータ(文字色が青に変わっている)をロードしよう。すると、「双界儀」没カット&モデル集と題したでもムービーが流れるのだ。気になる内容は、試作型のモデリング直柔(?)や、フリゲート艦のミサイル射出シーン、そして紫微仙の❤❤❤なムービーも収録されているぞ。

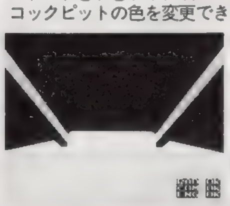


◀なんか怪しい雰囲気。このあと、あ〜んなことやこ〜んなことが起きるかも!?

LV50 ナムコアンソロジー1

★小ネタ山盛り

「ナムコアンソロジー1」の小ネタを一挙公開！　『バベルの塔』のオリジナルモードのタイトル画面で、✚上×3、下×5、右×2、左と入力すると「裏バベルの塔」がプレイできるぞ。『覇王の大陸』では、1P、2Pの選択画面でⓧを押しながら✚上、下、左、右と入力しよう。すると、いきなりエンディングが見られるのだ。入力受付はシビアなので何度も試してみよう。同様に、◎を押しながら上記のコマンドを入力すると、サウンドテストモードが始まるぞ。『スターラスター』では、タイトル画面でロゴが点滅している間にⓢ、ⓧ、◎、✚右、左、上、ⓢ、ⓧ、下、右と入力すると、コックピットの色を変更できるぞ。



◀白と黒の2色に統一してみました。レーダーも真っ白でお先真っ暗。



▲裏モードでは色が青に変化。でも写真は白黒……しくしく。

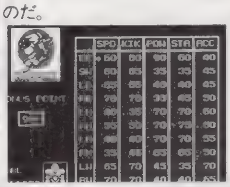
LV50 ナムコアンソロジー1

★小ネタ極盛り

「レッスルボール」の小ネタを大放出！　チーム選択時に✚下+ⓧを押し続けると、「KUNG FU」、「MUAYTAHY」、「SUMO」、「MARTIAL」という4つの隠しチームが出現するぞ。また、オリジナルモードで「WB LEAGUE」を選択した状態で「KARATE」チームを選択、パスワードを「KWGEN」と入力すると「サウンドテストモード」が始まる。同様に、「WRESTLE」チームを選択して「NMURA」と入力すると、ゲーム中のアニメCGを1コマずつ見られるCG鑑賞モードが出現。さらに、同条件で隠しチーム以外を選択して「MWAKI」と入力すると、各選手のボーナスポイントが995ポイントまで増えちゃうのだ。



▲やっぱり日本人なら「SUMO」でしょ。でも、相撲だけにライン間際は弱いかも?

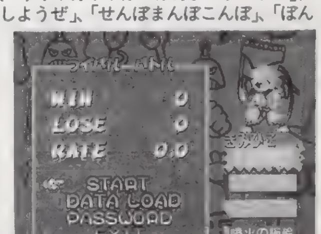


◀これだけあれば、どれか一つのパラメータは最大にできます。

編集部情報 ポケットファイター

★特殊パスワード大公開!

「つくってふぁいたーもーど」で以下に紹介するパスワードを入力すると、有名ゲーム雑誌や情報誌、ラジオ番組が用意したスペシャルキャラクターが登場するぞ。「だれでもどんどんかかってきなさい」、「でぃーはぐうすうげつはつばい」、「でんげきおう」、「かぷこんふれんどりーくらぶ」、「おりこんうぃーく　ざ　いちばん」、「おれがさいきょうだかかってこい」、「あ」、「みんなであそぼうぽけっとふぁいた」、「ぷれまがかぷさぽもよんでねさきだ」、「ふぁみぴいよめばきみももてもて！」、「はまむらつうしん」、「うりゃありゃはいぱあよめよめよめ」、「あそびだいおうとしょうぶしようぜ」、「せんぼまんぼこんぼ」、「ぽんぽんをよろしくね」、「ぶいじゃんぷをこれからもよろしく」、「よむなら　きゃん　どぅ！ぴあ　を」、「とうきょういっしゅうかん」、「げーむひひょうすいせんぽけふぁい」、「ぶーんまぶねたあかもん」、「すぱ！じゅっしゅうねん」。



▲名前が「きみひこ」?どこかで聞いたことがあるような?確か編集部一不幸で、ランに良く似た床部のナイスガイだったような……?



◀おまけ：「つくってふぁいたー」の「自分で作る」を選択。ここで✚キーの上下を押せば、ダンとゴウキを選択することができるのだ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

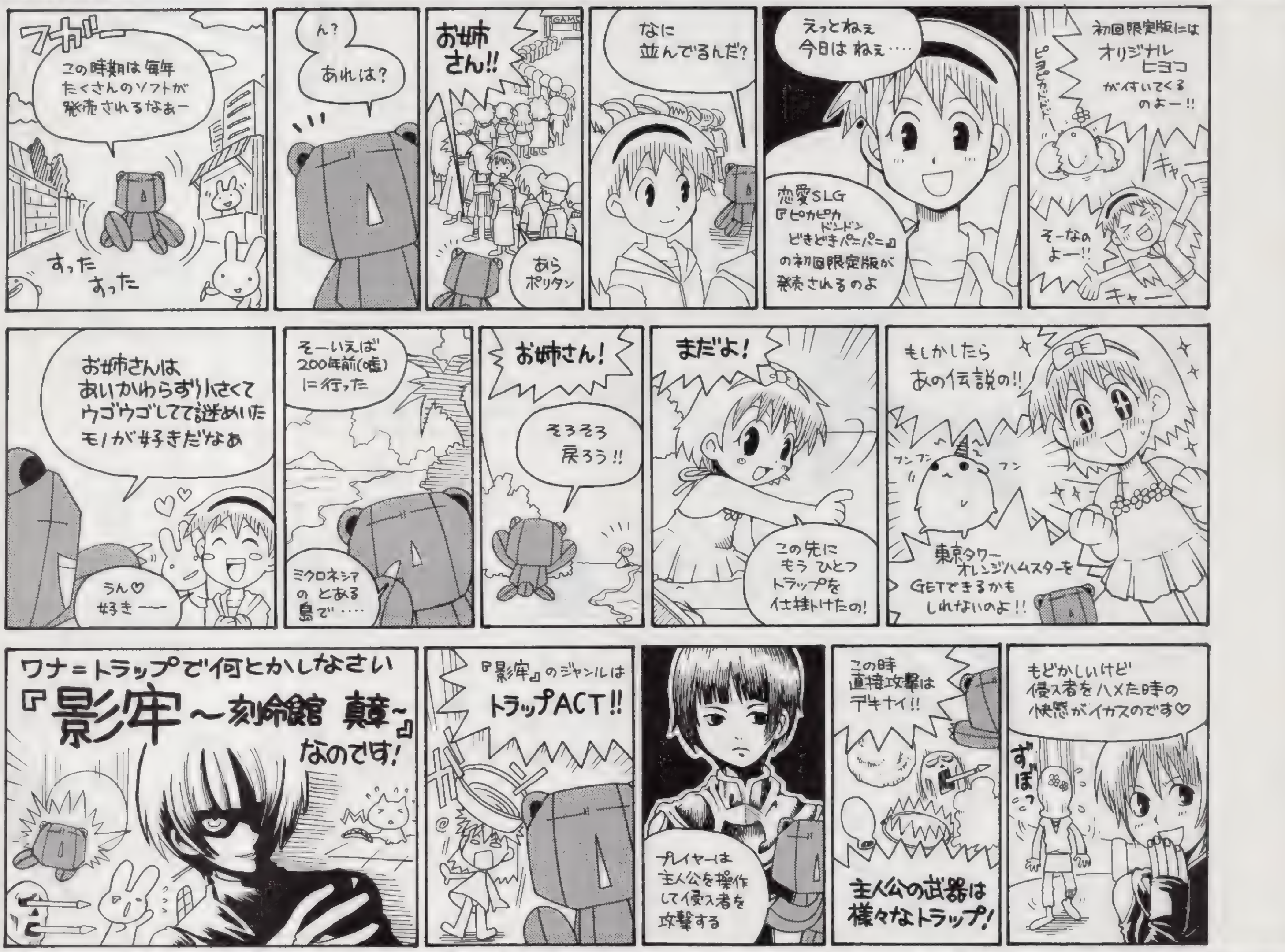
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50(5名)／宮城県　久賀雅人くん、東京都　ポンくん、栃木県　荒川温くん、北海道　川端水貴くん、東京都　山根信哉くん。LV20(1名)／東京都　清水新くん。

影牢 ~刻命館 真章~ はじめて物語

まんが/岩瀬さとみ

残酷なトラップで侵入者を倒す、過激な内容が反響を呼んだトラップSLG『刻命館』。その続編が、さらに凄惨なパワーアップをとげていよいよ登場です! 今宵、心地よい魂の悲鳴をどうぞ…。

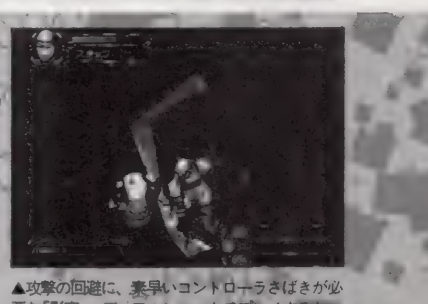


トラップでガンガン殺して刻人の掟は厳しいのですはーワナワナ

その1

●今回はトラップACT。手に汗握って殺戮です

残虐と感じるほど大胆な表現と、アクション要素を持ったSLGというユニークなゲーム性で注目を集めたトラップSLG『刻命館』。悲愴感ただようシナリオ設定でドラマティックに展開する凄惨なストーリー。そして、トラップを仕掛けて侵入者をしとめる、ヒドイけど爽快なゲーム展開が、このゲームの最大の特徴でした。今回の題材である『影牢~刻命館 真章~』(以下、『影牢』)は、そんな前作の特徴を受け継ぎつつ、数々の新要素を盛り込んだファン待望の続編です。まず、もっとも注目すべき前作からの変更点は、『影牢』のジャンルがトラップACTであることです。画面写真を見ればわかるとおり、『影牢』のゲーム画面は『刻命館』と違って、プレイヤーの姿が常に表示されています。このことによってダッシュやサイドステップなどのアクション性が加わりました。また、トラップには天井、壁、床の3タイプが設定され、作動させるボタンも別々になったため、複数のトラップを同時に使いこなすテクニックが重要になったことも1つのポイントでしょう。そしてもう1つの注目すべき点は、前作にもあったストーリー分岐のパターンが、格段に豊富になったところです。たとえば、侵入者と見れば片っ端から倒す人、命ごいをする侵入者は逃がす人(実際に逃がすかどうかは選択肢が表示されますが、「逃がす」と答えておきながら、トラップにかけて倒すこともできます)……本作では、そうした選択と行動、その結果の積み重ねで、物語はまったく違う方向に枝分かれしていきます。つまり、プレイヤーの考え次第、その行動に見合った運命が、主人公であるミレニアの前にひらかれるのです。



▲攻撃の回避に、素早いコントローラさばきが必要な『影牢』。デュアルショックでプレイすると、ダメージを受けるたびにブルブルきます。



トラップでガンガン殺して刻人の掟は厳しいのですはーワナワナ

その2

●やるか、やられるか！　命がけの3Dバトル攻略!!

“西の館”や“王宮”といった、刻人が居住するさまざまな建物。そこが、『影牢』における戦いの舞台です。これらの場所に踏み込んでくる侵入者を、トラップを使って倒すことが、ゲームのメインである“3Dバトル”モードの目的であります。しかし、そこは相手も命がけ。彼らは仕掛けられたトラップをかいくぐり、主人公のミレニアを倒そうと襲ってくるのです。ここではそんな、生きるか死ぬかのシビアな3Dバトルで生き残るための心得を、いくつか伝授しましょう。

まず第1に心得ておきたいのが、複数の侵入者を同時に相手にしても勝ち目はないということ。ミッションが先に進むと、侵入者が複数で踏み込んでくるケースが増えてきます。中には絶妙のコンビネーションで攻撃してくる侵入者たちもいて、そんな連中に正面から戦いを挑んでも勝つのは難しいでしょう。2人以上の侵入者が踏み込んできた場合は、部屋から部屋へ逃げ回りつつ、追跡してくる相手を分断させましょう。あとは相手が再び合流する前に、1人ずつしとめればOKです。次に大事なのは、各部屋にある地形や仕掛けをうまく活用すること。階段や水路などの地形は、岩を転がしたり電撃を走らせたりする作戦で、複数の敵を一気に倒せます。また“電気イス”や“惨殺換気扇”などの仕掛けはトラップと組み合わせれば、侵入者により大きなダメージを与えることが可能です。独自の発想と工夫で、有効な活用法を考えてみましょう。最後にもう1つ。近くにいたはずの侵入者を見失ったときには、R2ボタンを押せば自動的に相手の方を向くということを覚えておきましょう。振り向く動作も素早く、かなり実用性の高いアクションです。



▲トラップと地形の相乗効果で、たくさんの侵入者を一気に倒すこともできます。ただし、ミレニア自身が巻き込まれる危険性も高いので要注意。



トラップでガンガン殺して刻人の掟は厳しいのですはーワナワナ

その3

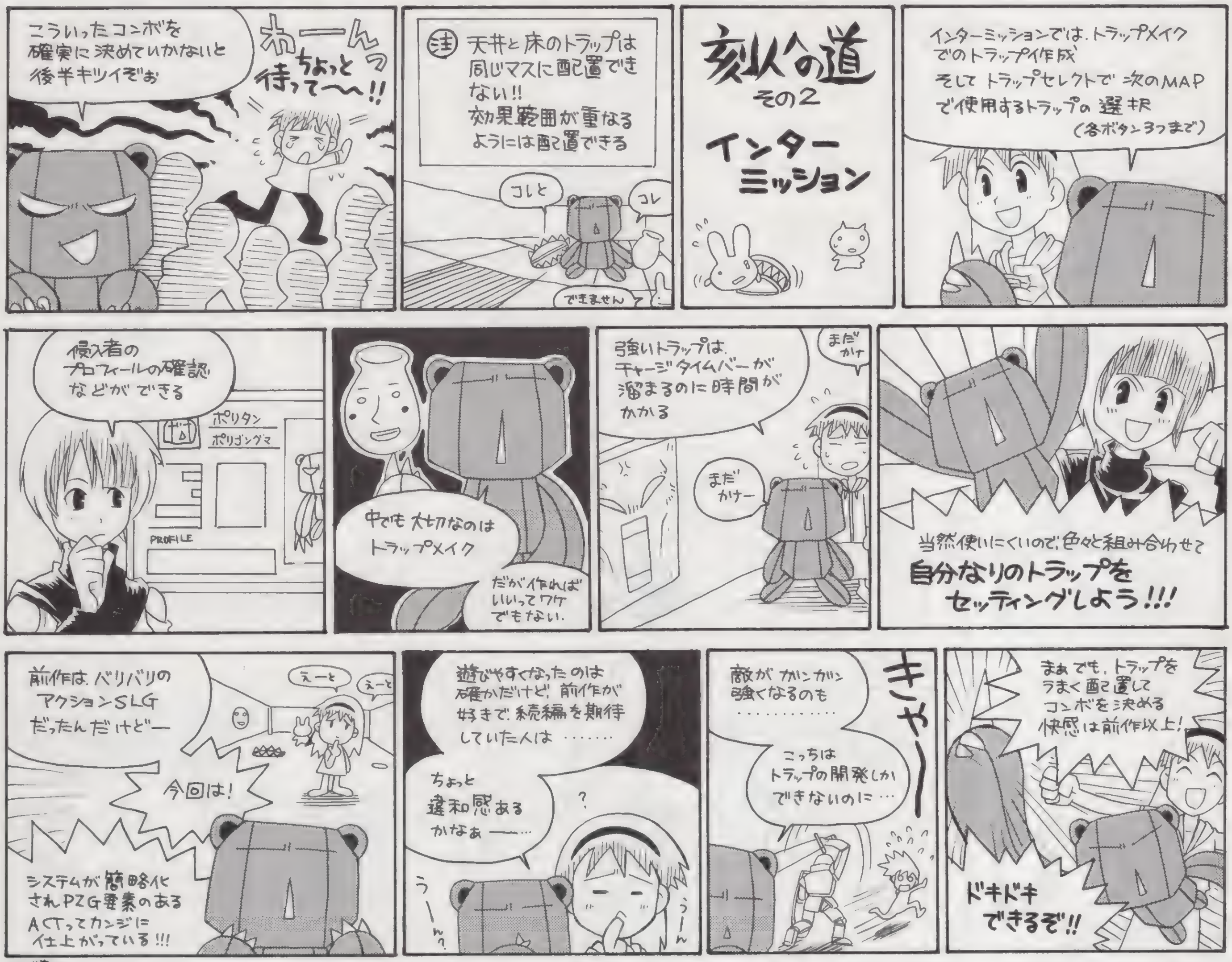
●コンボで殺戮講座、良い子はマネしてね(?)

天井、壁、床のトラップを別々のボタンで作動させられる 影牢 では、複数のトラップをタイミングをずらして作動させることにより、連携攻撃、すなわちコンボの組み立てが可能になりました。このコンボこそが、3Dバトルの最大の醍醐味といっても過言ではないでしょう。一度に多くのダメージを与えられるだけでなく、Arkにボーナスポイントが加算され、さらに気分爽快になれる(笑)。そんないいことずくめのコンボに、ここではスポットをあててみましょう。

コンボの組み立て方は、天井と床のトラップを同じマスに仕掛けられないことを除けば自由です。なので、コンボの組み立てにはプレイヤーの好みやこだわりを深く反映させることができます。また、確実にヒットさせるためのセオリーもあります。それは〝ベアトラップ〟や〝マグネット〟など、侵入者の動きを封じるトラップを起点にすること。最初に動けなくしてしまえば、次のトラップは当て放題という単純な理屈です。また、より多くのArkを入手したいのなら、同じ組み合わせのコンボを多用するのは禁物です。なぜなら、1度ヒットさせたコンボは、以降ボーナスの対象にならないからです。ミッションをクリアすれば、使用したコンボの記録は白紙に戻るので、有効なコンボのレパートリーを複数用意しておけばいいでしょう。最後に、面白い情報を1つ。舞台は西の館。拷問部屋の階段の下(画面写真参照)に〝マグネット〟と〝ベアロック〟を仕掛けましょう。そして、落下後に転がり落ちるよう、階段の途中に〝メガロック〟を仕掛けます。タイミングがあえば、この組み合わせと配置で無限コンボが可能ですよ。ぜひお試しのほど。



▲これが無限コンボの配置です。〝マグネット〟と〝ベアトラップ〟を同じ場所に仕掛けているのがミソ。複数の侵入者を巻き込むこともできます



トラップでガンガン殺して刻人の掟は厳しいのですはーワナワナ

その4

●『影牢』の気になるこんなとこ。次はもっと大胆に?

アクション性が高くなり、コンボなどの新要素が追加されて、"トラップを使って侵入者を倒す楽しさ"に、ますます磨きがかかっている『影牢』。その点ではとても満足のいく作品なのですが、ほかの部分がシェイプアップされすぎていて、少し物足りなく感じるところもあります。たとえば、少々型破りながら、前作の大きな魅力でもあった"使い魔"と"人間狩り"の要素がなくなってしまったこと。使い魔をけしかけて侵入者を倒すのも、超能力少女や宇宙人を相手に戦うのも、『刻命館』ならではの面白味であったと思うのですが、とても残念です。また、経験値によるレベルアップや、アイテムの要素がなくなったのもウ～ンな感じです。トラップACTになったということで、SLGっぽい部分は外したかった。というのはわかるのですが、ミッションが進むにしたがって強さも攻撃パターンも強力になっていく侵入者に対して、トラップの開発だけで立ち向かえ、というのもバランス的に無理があるような気がするのです。プレイヤーのテクニックを磨いて対抗しようにも、攻撃を回避するアクション以外はタイミング勝負のゲームですから……。実際、ワープやトラップ回避の能力を持っている特殊な侵入者は、ミレニアごとトラップで吹き飛ばす玉砕戦法でないと倒せないのでは? と感じることもありました。……と、まぁいろいろと残念なところを並べたててしまいましたが、ゲームそのもののデキは非常に高い水準に達しているので、楽しみにしていた方はご安心ください。アクション性が高くなったといっても、常人ばなれした反射神経が必要というレベルでは全然ないので、ACTが苦手な人でも大丈夫ですよ。



▲もしも次回作を作るのなら、『刻命館』の破天荒さと『影牢』のシステムをあわせた作品にして欲しい……と、思うのです。

読むほどにイラストがうまくなる〔本醸造〕
教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。もしくは絵描きさん、ドット屋さん。ゲームを愛する先生に応援のお手紙を！　ちなみに連載は、あと４回の予定です。



今回はデジタル絵なのです

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

今回は、偉人さん４人のステキなコラム＋ＤＰＳがちょっとだけわかるコーナーをお贈りします。あらまあ、いつもよりお得なのねぇ。

★あいつも倒れたままか？

自分はゲームが好きである。もうかれこれ20年以上もゲームをプレイし続けてきたが、いっこうに好きなままである。１日でもゲームをプレイしない日があると、情緒不安定となり、精神衛生上よろしくない。なかば、ゲーム依存症の気が見受けられるのだが、好きなので気にしないし、やめない。

小学生の頃、友だちの家に遊びに行ったら、部屋の中に『ブロックくずし』があった。ＦＣなどの家庭用ゲーム機ではなく業務用のテーブル筐体（！）が置いてあったのだ。僕は感動した。なんでも親戚がゲーム喫茶を経営してて、そこで余った筐体を貰い受けたんだそうで、彼は「毎日タダでプレイできるんだ」と自慢げにいっていた。僕はうらやましかった。スネ夫の自慢を指をくわえて聞くのび太のようだった。「家でゲームが遊び放題なんて……なんてすばらしいのだろう！」……こう感じた僕は、それからゲームハード集めまくりの「ヲタク人生」を突き進むのであった。ドラえもんはいなかったから自力で！　インテレビジョンに始まり、テレビゲーム15、セガＳＧ－1000、ＦＣ、ＦＣディスクシステム、ＰＣエンジン、ＰＣエンジンＤＵＯ、ＳＦＣ、ネオジオ、３ＤＯ、ＰＳ、ＳＳ、Ｎ64……と計13台の家庭用ハードを渡り歩くほどのゲーム狂いぶりだった（といっても、ＰＣエンジンＬＴやジャガー、バーチャルボーイなどまでもこよなく愛する強者たちに比べればまだまだなのだが……）。

で、今ももちろんゲームは好きで、今後も64ＤＤやドリームキャストなども買うだろう。それに、これから先、60～70歳になっても遊んでいたいとも思う。でも、最近よく「近頃、ゲームがつまらない。昔はよかった」などという声を耳にする。しかし、ハッキリいって、こういう人たちはもう「ゲーム卒業の時期」が来ているのだろうし、そんなにつまらないのならさっさとほかの娯楽に飛び込むべきだとも思う。ゲームに固執せずに……。以前、自分が好きだったものをそういう風にけなしちゃうってことは、自分で自分の過去を貧しくしていることにつながるのだから……。

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 夏カゼをひいてしまいました。ゲロゲロとセキは出るわ、どうも微熱がすぐ出るわ、しかも長引く。本当に夏カゼは困ったものだ。

★恋愛育成ゲームの歴史

さて、恋愛育成ゲームといえば、今では人気ジャンルの１つに成長しているが、そのルーツは、いったいどこにあるのだろう？　今回は、恋愛育成ゲームの「最初の」作品である『ときめきメモリアル』が誕生するまでの流れを追ってみたい。

以前、工学社に勤めていた知人によると、恋愛育成ゲームのルーツは『ウィザードリィ』ではなかろうかという。当時、彼の友人には赤井孝美氏（『プリンセスメーカー』の作者）や、その後『卒業』を作ることになるスタッフがおり、彼らの間で、もともと出てきたのが、「『ウィザードリィ』のキャラクターメイキングだけで１本のゲームになるよね」という話だったというのだから、かなり信憑性は高いのではないだろうか。

これについては、パラメータの調整でキャラクターを作るところとか、各キャラクターをパラメータで分類して職業が決まるという「システム的なネタ」の部分を見れば、理解しやすいことであるとは思う。まさに文字通り、キャラクターメイキングの部分のみを取りだし、それをメインにすることで、『プリメ』『卒業』はできあがっていたわけだが、では『プリメ』『卒業』が現在の恋愛育成ゲームのルーツであるのか……ということになると、これは極めて疑わしい。

確かに見かけは似ているのだが、どうもこれをルーツと呼ぶには疑わしいようなのだ。

まず、確かに「育成」なのは事実だが、プレイヤーの主たる目的は「プリンセスを作る（『２』や『夢見る妖精』になると変わってくるが）」、「卒業させる（これは『Vacati-on』など一部の例外では当てはまらない）」であり、決して恋愛ではない。「恋愛」はあくまで多くのエンディングの中の１つに過ぎないわけだ。さらにゲームの過程では「恋愛」よりも「育成」することが圧倒的に重視されており、プレイヤーの戦略は「対象キャラクターの相反するパラメータを上げ下げする」ことに集中している。実際のところ、プレイするときにはキャラクターに好かれることよりも、パラメータをいかに操作して、何をやらせるのかを考えている時間の方が長く「恋愛」はその中のエンディングの１つに過ぎないのであって、結果として生じる副次的なものに過ぎない。

つまり『プリメ』『卒業』は、「あるエンディングを迎えるために、プレイヤーがキャラクター（群）のパラメータを操作する戦略を組み立てる」ことが主たる目的なのであって「あるキャラクターと恋愛を成就させる」ことが目的ではない。ゆえに「恋愛」育成ゲームのルーツとは言い難いというのが僕の意見というわけだ。

では、『プリメ』『卒業』以外に「何」が恋愛育成ゲームのルーツとして見えてくるかというと、メジャーになったものでは、比較的新しくて、まず「同級生」だと思われる。ヒロインは設定されているが、「誰を好き」になるかはプレイヤーの趣味次第であるということ。これが最大の要因だ。実際のところ、「同級生」以前は、まずシナリオ上の恋愛対象としてのキャラクターはたいてい１人に設定されており（ヒロインということ）、他のキャラクターはあくまで、そのヒロインと比べれば添え物的な扱いだった。さらに、すべてのキャラクターに若干の軽重はあるとは言え、プレイヤーと恋に落ちるためのイベントが用意されており、「シナリオ」として成り立っている。

要は「同級生」は「恋愛を中心として、誰かと恋に落ちることを目的としたゲームであり、すべての舞台、パラメータ、シナリオは、そのことを目的として用意されている」ということだ。ただ、この「同級生」も、確かにルーツの１本かもしれないが、今のみんながイメージする普通の恋愛育成ゲームの御先祖様とは、少々呼び難い。

なぜなら、「同級生」ではパラメータの要素は小さく（事実上、好意度程度のものしかない）、フラグ立てと組み合わせられた「並列シナリオ型ＡＶＧ」とでも呼ぶべき構造になっている（実際に画面を見ればスクロールマップ付きＡＶＧで、決して恋愛育成ゲームと呼べる代物ではない）。そして、この並列シナリオ型ＡＶＧは、『同級生』から『同級生２』へと引き継がれ、よりシナリオ性を強くして、現時点ではリーフの一連の作品（ＰＳ移植も決定している『To Heart』など）や『サクラ大戦』へと連なっていくというのが、最も近い流れだろうと思われる（むろん「やるドラ」にもその資格は、十分にある。恋愛するシナリオをプレイできさえすれば）。つまり、先の「プリメ」「卒業」が「育成」を確立し、この「同級生」が「恋愛」をまとめあげた、という流れが見えてくるのだ。それが近代恋愛育成ゲームということになるわけだが、ここでいよいよ、泣く子も黙る『ときめきメモリアル』の登場になる。名作中の名作が突然出てきてしまうのだが、これが恋愛育成ゲームの誕生に至るまでの流れなのだ。

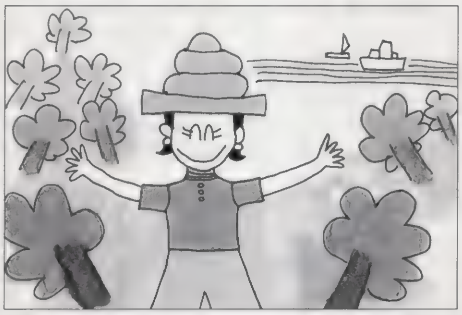
さて、こうした誕生のときを迎えた「恋愛育成ゲーム」が１つのジャンルとして、いきなりこの作品で成立したのは間違いないだろう。まず「パラメータ」の考え方が、最初に挙げた『プリメ』『卒業』とはまったく違う。いや、正確に言うなら、パラメータそのものの見かけはこの２つに似ているが、与えられている役割がまったく違うのだ。『プリメ』『卒業』では、パラメータはあくまで最終的なエンディングに到達する際の目安になると同時に、例えば「追試」や「武芸大会」といったイベントでの判定結果にも使われる。そして、前述したように「相反するパラメータを操作する戦略」を慎重に作り上げることが、目標のエンディングに到達するための道になり、当然、そこがゲームの肝として作られている（あっちを上げればこっちが下がるというように）。

しかし、『ときめき』では、これらのパラメータは、まず「女の子の出現条件」に使用され、次に「その女の子の好意度を上げるための追加要素」として扱われる（若干の例外としてイベントの発生や判定にも使用されるが）。つまり、パラメータ操作の戦略自体には『プリメ』『卒業』ほどには意味はないが、パラメータを上げてデートすることによって「女の子の好感度を上げる」ことをしないと、「同級生」のような「恋愛の過程を紡いでいく」こともできないのだ。一見双方向からの消去法のように思えるが、この微妙なバランス感覚（というか、システムを構築する上でのさじ加減）が、『ときめき』をしてゲーム史上初の、「恋愛」「育成」ゲームたらしめている由縁なのだ。実際のところ『ときめき』以前の「育成」ゲームである『卒業』『誕生』『プリメ』などの諸作品を、今の『ときめき』以降の恋愛育成ゲームの感覚でプレイすると、その焦点のズレ（パラメータ操作が中心であること）に驚かされるのは間違いない。また、『同級生』を同様の視点でプレイすると、今度はシステム面でのゲーム内容の薄さに、いささか拍子抜けしてしまうだろう。

このように、「パラメータは、女の子が好きになってくれるための要素（と、ちょっとしたイベントトリガー）」という『ときめき』が提示した新しい考え方は、近年最大の成功を納めたゲームシステムのアイデアなのだと、僕は思う。

★森林や汐の香りが感じられた取材ロケ

梅雨どきの6月に、貴重な晴れ間に恵まれ、ラジオＣＭの取材ロケは順調でありました。今回のロケは、神奈川、静岡、多摩地区。このほかにも、取材の合い間に時間ができたので、スタッフといっしょに三浦半島観音崎の灯台に足を運びました。ちなみに、ここは明治元年11月１日に日本初の灯台としてオープンしていて、そのことを記念して、この日は灯台の日なんだそうです。そんな由緒ある観音崎の灯台は、うっそうとしたジャングルに囲まれた急斜面を登りつめると、目の前に現われます。その日は、お天気が最高な日和だったので暑いくらい。でも、360度グリーンが迫って来る中のつかの間の森林浴は、すっごーく気持ち良かったです。思いっきり深呼吸！　目の前は太平洋、紺碧の海、対岸は千葉房総半島。この入り江にこんなにもたくさんの船が往来しているのには驚きでした。ドライブがてら出かけるには、とてもステキなポイントですよ。そして清水の次郎長親分の町「静岡県清水」、掛川城のある町「掛川」、富士山が目の前に見える町「富士市」……そうそう「静波海岸」では、高い波を好んで集まるサーファーの姿が多く見られました。



イラスト／よしきくりん

今回のロケも、森林浴や汐の香りを直に感じられ、また取材先での心暖まる出会いもたくさんあって、とっても楽しかったです。

さて、ゲームレポートは「クラッシュ・バンディクー２」の第３弾！　ワープルーム１で一番ハードルが高いのは、やっぱり「ゆきだまゴロゴロ」でしょう。ほかのワールドと大きく違うのが、クラッシュが画面の手前に向かって走って来ることです。それも落とし穴を瞬時に避けなくては「ゆきだまゴロゴロ」に押しつぶされてしまうのです！　これまたハ・ラ・ハ・ラ・ド・キ・ド・キの連続ぅ〜。これはまさしく判断力がモノをいいます。もちろん、迷っているヒマや余裕なぁんてぜんぜんありません！　このワールドは何度も繰り返しプレイして、道を頭にたたき込むしかないよね。クリアするのにちょっと時間がかかりそうな予感……。それから、「どのステージに登場するのかわからない「のりもの」。私、はっきりいって「サーフボード」以外には乗れてません。「しろくまのポーラ」ちゃんと「ジェットパック」はどこで出現してくれるのかなぁ？　乗ってみたいわぁ。もうちょびっとがんばらねば!!

この号が発売されている頃には、世界で話題のサッカーＷ杯の決勝戦あたりよねぇ。次号では、Ｗ杯についてあつ〜く語ります!!

よしきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はＢ級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　マメ知識とクラッシュさんもＯＫ（笑）。

特別企画 データで見るDPS（上）

●本誌読者の男女比率とＰＳ本体の売り上げの変化

1994年12月３日ＰＳ本体発売！……早いもので、ＰＳが発売されてから５年目に突入しました。ということは、ＤＰＳも発売から５年目ということになります。いや大したものですな、と、まずは自画自賛させていただきましょう（すいません）。そこで、今回と次回の２回、「データで見るＤＰＳ」と題する特別企画をお送りいたします。前半になる今回は「本誌読者の男女比率の変化」、そして「ＰＳ本体の売り上げ累計」、この２つの変化をみてみましょう。

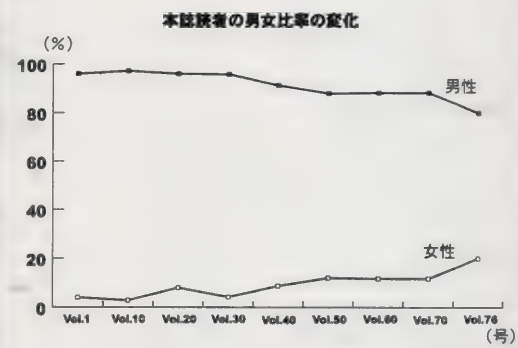
まずは「本誌読者の男女比率の変化」のグラフをご覧ください。これを見ると、創刊当時と比べて、現在は女性読者の比率が確実に高まっていることがわかります。ＤＰＳは、ＰＳ専門誌。つまり、ゲーム雑誌です。ゲーム雑誌は、元来大前提として男性（というか男の子）をメインターゲットに据えたものというのが常識でした。しかし、ＤＰＳの女性読者の比率はぐんぐん高まっているのです。こりゃめでたい。先に述べた常識からは外れるかもしれませんが、これが事実なのですから、仕方がありません。

さて、そこで、下の「ＰＳ本体の売り上げ累計」のグラフと、女性読者の比率を示すグラフの上がり方が、なんとなく似ているような気はしませんか。特にＰＳがその台数を急激に伸ばした96年末〜翌１月にかけては、女性ウケしたソフトが大量に発売された時期でもあります。ＤＰＳでも女性読者の比率がグン！　と高まっていく70号台前半のあたりが、ちょうどよく似たカーブを示しています。

ＰＳ自体が多くの女性ユーザーを獲得した勢いと、ＤＰＳに多くの女性読者様が現れてくれた勢いとが、時期こそずれていますが、非常によく似ているということがわかります。もちろん、女性読者の方が、数あるＰＳ専門誌の中からＤＰＳを選んでくださったことには、大感謝いたします。

そろそろ話をまとめましょう。つまり、一見なんのつながりもないように見える２つのグラフは、実は前述のようなことでつながっているんじゃないかなぁってことです。いや、何が？　って突っ込まれるとツライですけど。

今回は、「本誌読者の男女比率の変化」、「ＰＳ本体の売り上げの変化」を見比べつつ、考えてみました。次回は「なぜＰＳがこれほどまでに売れたか？」を実際のソフト名などを挙げて考えていきたいと思います。





流通の鬼かまやんが斬る! PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる(第8回)

先月の下旬から今月の上旬にかけて、睡眠不足の日々が続きました。そうです、サッカーやモータースポーツのＴＶ観戦が原因です。こういうときに限ってしめ切りが早い仕事が多いので、時間を作るのが大変でした。

巷ではいろいろといわれていますが、サッカーの日本代表はよくがんばったと思います。相撲でいえば今場所初入幕の力士みたいなものなのですから、横綱相手にあわや金星という取り組みはホメてあげるべきでしょう。

スポーツニュースもサッカー一色でしたが、民放の番組ではセガサターン（ＳＳ）のＣＭが多かったですね。まあ、チャンスと思ったんでしょうが、ドリームキャスト（ドリキャス）騒ぎのあとだけに「なんだかなあ」という感じです。あれだけＣＭにかける金があるんだったら、この騒ぎでダメージを受けたサードパーティや小売店に還元すればいいのに、とさえ思ってしまいました。

だって、夏以降に販売を予定して開発していたＳＳソフトは悲惨ですよ。ゲームソフトの開発には平均して１年から１年半かかります。開発に着手した時点では、まさかこんなに早く新世代機が発表になるとは思わなかったでしょうから、投下した資金が回収できないかもしれない、となると一大事です。大手はともかく、小さなソフトハウスは死活問題ですね。中には、問屋さんに発注数を打診しても「数千本かなあ」といわれて、途方にくれているソフトハウスもあるようです。

もちろん、新世代機発売による市場全体の活性化や、周辺ビジネスの派生など、プラスの要素もたくさん考えられますが、市場が冷え気味の現時点ではどうしてもマイナス面ばかりがクローズアップされてしまいます。

小売店、特にゲーム専門店では、ＳＳソフトの在庫をどうさばくかが大きな問題となってきます。これまでも何度かあったゲーム機の世代交代のときを例に取るまでもなく、旧世代機のソフトの価値が大幅に下落するであろうことは容易に想像できます。ここでも在庫という形の資金が回収できなくなる恐れがあります。これにより中古販売問題や、販売価格設定問題は新しい局面を迎えるかもしれません。

さて、今年の春頃から販売店サイドで新しい動きが起こり始めました。もともと、この「ＴＶゲーム販売業」という業界は歴史が浅く、専門店が登場してから10年程度しか経っていません。玩具店やデパートが玩具の一部としてＴＶゲームを扱ったのが始まりで、約20年前のことです。その後、第一次ファミコンブームで参入したカメラ・靴などのディスカウント店、ファミコンブーム後期から参入してきたフランチャイズ型専門店などなど、出自が多岐にわたるために１つの業界としての形はなかなかできませんでした。したがって、流通に関してはハードメーカーを中心としたメーカーサイドがコントロールを図るケースが多かったのです。

これまで販売店サイドの組織としては「テレビゲームソフトウェア流通協会」（略称：ARTS）がありましたが、多業種にわたるＴＶゲーム販売店すべてを代理して発言することは難しかったようです。ARTSは価格統制問題や中古販売問題について「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」（略称：CESA）や「コンピュータソフトウエア著作権協会」（略称：ACCS）と会合を重ねてきましたが、合意点を得るまでには至りませんでした。

しかし今年になって公正取引委員会が「ソニー・コンピュータエンタテインメント」（略称：SCEI）に対し「希望小売価格の拘束と中古品の取り扱い制限が独占禁止法の違反に当たる」として排除勧告を出しました。SCEI側は応諾せず現在審議中ですが、一部の量販店はこれを見てソフトの値引き販売の強化に踏み切りました。まあ、前号でもお話した苦しい経営が遠因にあって、この排除勧告が直接的な引き金になったという見方が多いようですが、メーカー主導型の流通体制に大きな変化が現れたのは事実です。

こうした動きの中で、新しい販売店サイドの団体「ＴＶゲーム専門店協会」（略称：ACES）が４月１日に発足しました。ARTSとの違いは、ＴＶゲームの販売を主とする専門店の組織ということです。専門店としての経営の安定を図り、ひいてはＴＶゲーム業界全体の発展に寄与することを目的としています。

また、中古品の扱いに関してもARTSがすでに中古品市場が現存するという事実を前提に交渉したのに対し、あくまでも著作権者の意向を尊重するという立場を取っています。

私個人としては、こうした業界の動きは大変良いことだと思っています。さまざまな立場から意見がきちんと出せるようになり、それぞれの立場を尊重して議論ができるようになれば、業界としての成熟度がどんどんアップするでしょう。

もうスペースがなくなってきたので、流通のそれぞれの立場からの中古問題の考え方については次号でお話したいと思います。

■このところ、仕事でＳＳのこれから発売になるソフトを何本かプレイしているのですが、けっこうデキの良い作品があるんですよ。まだまだこれからもプラットフォームとして十分活躍できるのにもったいないなあ、と思ってしまいました。



もしも極道の世界だったら…

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

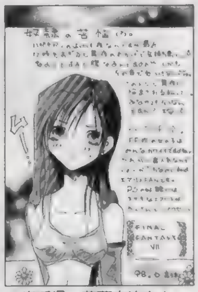
何人かが仕事終わったらしいので飯でも喰いに行こうムードです。でも明日の朝までに原稿を書かないとこのページは白いままです。悩みます。こうして奴隷は出来ていきます。

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買ってやるぜ！ そして作ってやるぜ（以上またも宣伝）！と4号連続で書いてあっても「OK」としか思わないPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリ！

「くそう……負けちゃったか……」Wカップサッカーの日本代表は1勝もできずにフランスを去ることになった。「やっぱりあの時オレが電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってことを教えておけば……」ガラッ！　押入からサッカーボールを取り出す。「よし！　2002年はオレが決めてやる！　オレが日本のエースストライカーになってやる！」。といった風景が編集部では見られました。みんなはどうかな？

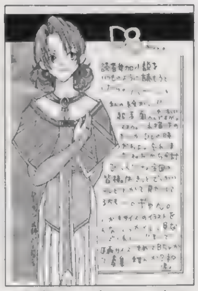
夏だ！ 海だ！ 部屋だ！ クーラーだ！ ゲームだ！

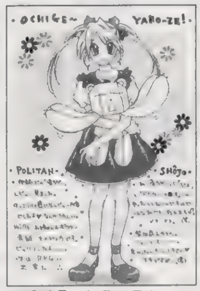
クーラーガンガンにかけた部屋でラーメン食いながらゲーム。日本ですね。平和ボケですね。


▲岩手県　蒼葉圭汰さん：女性は内蔵系弱い人多いですよね。気を付けて下さい。



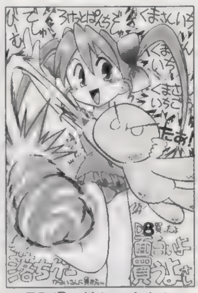
▲埼玉県　七芽さん：ゲームもTVアニメばりに仕上がってくれれば……。


▲東京都　山師さん：実はハガキでも……。詳しいことは138Pのはみ出しに。

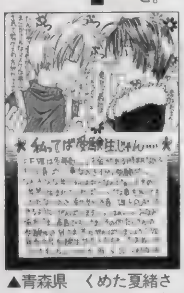

▲愛媛県　如月二月さん：大丈夫です。作れます。というかそんな感じです。

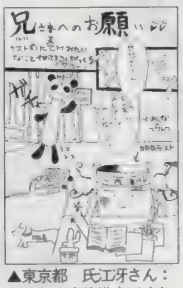

▲岡山県　のぶすけさん：そうですねぇ。アレでないと。バインバインで。

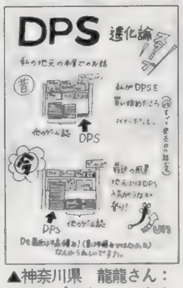

▲東京都　スティーブンさん：だから……正男なんですねぇ。全く（笑）。


▲長野県　撓ね一太さん：ステキですよね。そんな声を自由自在です。


▲京都府　林部直樹さん：ACTは特に人を選びますからねぇ。難易度……。


▲青森県　くめた夏緒さん：そうです。ガンバらないとです。ファイト！


▲東京都　氏江牙さん：わくわく家族満点ですね。わくわく。



▲神奈川県　龍蔵さん：スクープです！　みなさんのおかげです！


▲千葉県　都賀渉さん：そういうついでって……危険なんですよね。つい。

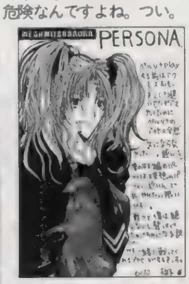

▲秋田県　いふじこうさん：モテモテ……ですかねぇ（笑）。


◀大阪府　昭直利さん：スゴイですよね。デキ。ストーリーもイケテルので……問題はキャラの濃さですかねぇ……。どうなんでしょう？

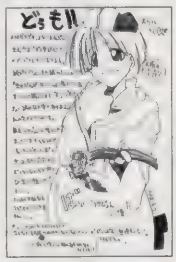


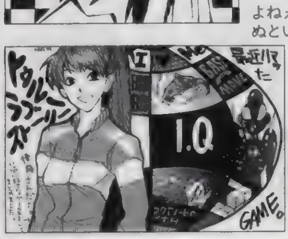
▲茨城県　小見幸子さん：マチスは……ですよねぇ。闘技場も。死ぬとかいなくなりますし。


▲埼玉県　田島裕士さん：女性なんですよね。一見色っぽくないですけど胸で判るっていう。

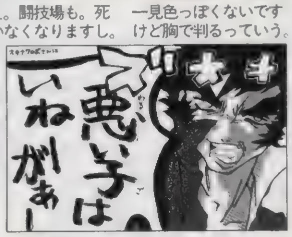


▲京都府　柑子山猫さん：そうですね。美容には良くないですよね。


▲高知県　山の海産物さん：虫眼鏡はあると……便利ですよ。かなり。



▲山口県　バグ12匹さん：いいゲーム多いですから。「IQ」いけたなら「XI」もお薦めです。悩みますよ。



▲三重県　eDeNさん：「ジャスティス」キャラ作成に2時間かかりますが、メチャ楽しいそうです。



▲神奈川県　羅南咲也さん：光栄版「封神演義」、楽しみです。


▲千葉県　彩軌彼方さん：長く遊べますよね。このゲームも。かなり。

「兄の事故死、けっこう仲の良い友だちの死、愛犬の死と、最近妙に「死」というものを感じる毎日です。なんだか…悲しいのか何なのか判らなくて……ゲームをしてます。ぼーっとゲームをしてるとなんとなく、何かが薄れていく気がします。こんなんで……いいんでしょうか？」埼玉県　山疑緑さん：

いい……ハズです。きっと。「死」は確実に身近にあるモノなのに基本的にタブーとして扱われてます（特に日本では）。それは、悲しみとか辛さが、その当事者でないと判らないからだと思います。さらに個人ごと、貴方と御両親でも感じ方は違うでしょう。お互いに踏み込めないモノに対しては他人の力をあてにしちゃダメです。自分で何とかしなくちゃいけません。周りが何を言ってもムダでしょうし。一緒にゲームで遊んでいたお兄さんと、側にいた犬と、そこに当然のようにかかってくる友だちからの電話……慣れてしまうことは一生無いと思います。どうやって気持ちを切り替えるか。そんな時のクッション替わりにゲームはちょうど良いかもしれません。何にしろあなたがガンバれるコトを祈ってます。ソレしかできませんが……（涙）。

「うちの高校の視聴覚教室には1台、スゴク大きいTVがあるんですが、授業ではそれほど活躍していません。が、それでゲームをやるとかなり気持ちいいことが身にしみて判りました。S先生が『バイオ2』プレイしてるのを発見したので、後ろで見てたんですが……ウチの14インチとは大違い！　泣けてきます。欲しいなぁアレ」静岡県　ナガクサマリさん：

大きいTV、モニターはいいですよねぇ。1度大きい画面でプレイしちゃうともう戻れないってよく言われます。特に、ゲームをする場合、普通にTVを見る時よりも文字を読むコトが多いわけで、大きい＝文字が読みやすいのでラクですし。あと更に、ちょっと高めな大きいTV＝高性能っていうのが普通で、ドットや色がクッキリします。学生さんには金額的に厳しいかもしれませんが（ハガキにあった絵から判断すると視聴覚室のモニターは?百万円クラス)、14インチから29インチに変えるだけでも世界、変わりますよ。

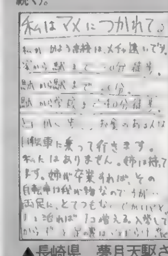
「奴隷を隅々まで読み尽くすのが好きなんですが、おかしいですかねぇ？」青森県　秦野評定さん：

おかしくないですよ（笑）！　確かに、読み尽くしてくれる読者様のためだけにページを作っているわけではないですが、そういう人のタメだけに書き込んだり、いじったり、イロイロしている所がたくさんあります。今号も……。

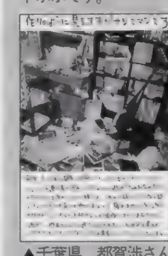
ロボコン0点な人

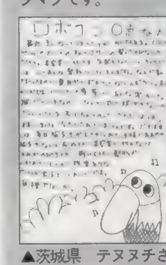
今回は長いです。ちゃんと最後まで読みましょう！　（ほ）

いや大変なことになってしまいましたです。（う）さんたちが盛り上がっているのを冷ややかな目で見ていた「魔人学園」でしたが、いざ買ってプレイしてみたらこれがもうメチャクチャ面白いっていうじゃないですか。実は気になってはいて買うつもりはあったんだけど、そんなに期待はしてなかったんですよ。実際買うまでは普通のAVGだと思ってましたし。そしたらバリバリのS・RPGだっていうじゃないですか。しかしこのゲーム、説明は難しいけど簡単に言うと「F○T」とサウンドノベルをミックスしてすごく分かりやすくして、メチャクチャ面白くした感じですか。「○FT」が100万本売れたというなら、こっちは1500万本くらい売れないと釣り合わないんじゃないかって個人的に思っちゃうほどのオレ的スーパーエクセレントクリティカルヒット。はやくも今年のゲーム（オレ的）ナンバー1決定か？　PSのゲームでは久々に昼夜を忘れプレイし、先が気になるために止めどきが見つからず、一気にクリアしてしまいました。しかしあとで考えるとこれは失敗だったのかもしれません（→ノドのネームに続く）。



▲長崎県　夢月天駆さん：疲れますよねぇ。トホホです。


▲千葉県　都賀渉さん：お見事です。でもマダマダです。


▲茨城県　テヌヌチさん：変じゃないです。謎だらけですから。

いた）。後半になるとやり直しの嵐。ボスだけ倒せばいいステージではザコは魅了や混乱で行動を封じておいて、一匹も倒さずクリアするなど、かなりギリギリの線で戦っていました。持ってる道具はHPやステータス回復のみ、男性キャラの好感度が総じて低く（とくに京一なんて、マイナスのボーナスがついている）、結局主人公、小蒔、マリィ、アランの4人だけでなんとか戦ってましたね。最終話前には多少レベルアップしたとはいえ、ラストバトルのキツいことキツいこと。しかし久々にラストバトルらしいラストバトルをした気がします。死ぬほどレベル上げて、アイテム使いまくれば簡単なんでしょうですけどね。栄養ドリンクなどの行動力回復系はもったいなくて使えなかったです。2周目ではバリバリ使ってサクサク進めるつもりですが。うーん、長くなってしまったので次のページに続く！（ほ）

くくく。オレラの戦略にはまったね（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

（ロボコン０点な人からの続き）最終話前にセーブするとみんなの声で「　」と喋ってくれるのですが、これが思わずジンときちゃって、ああ、なんでこんなに急いで終わらせてしまったのだろうって後悔してしまいました。最初のプレイは仲間が3人足りなかったのと、本命（小蒔）とのクリスマスデートで玉砕してしまったので、速攻で2周目のプレイに入りました。もうかれこれ50～60時間プレイしてますが、全然飽きません。（う）さんたちの話によれば戦闘ステージはややヌルめという評判でしたが、私には手応えばっちり。というのも、最初のプレイでは個数限定の道具は2周目のため即座に道具屋直行（2周目では道具屋のアイテムを引き継げる）させてたし、先を急いでいたせいで旧校舎でのレベルアップもほとんどなしで戦ってたんですね（8話くらいからすでに2周目を視野に入れてプレイして

最近の行動が結構謎なのでどうにかして下さい（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

テレビ埼玉で午後６時から「獣神ライガー」の再放送をやっている。『スパロボシリーズ』に出たら、距離１の武器しか使えないんだろーなー、と思いながら見てます（笑）。（中）

４、５日前に、ひさびさにHゲーを買ったんですよ。その中でも「下級生」は相当イイじゃないの。98版は買うタイミングを逃してたんだけど、これを未体験だったというのは、今までずげえ損してたのかも。同窓会で当時好きだったけど告白できなかった女の子に「じつは昔あなたのことが好きだったの」と言われるような感じ？　そういう経験無いんで知らんけど（笑）。恋愛モノに限らず、面白いゲームって、プレイヤーをうまく乗せてくれるトコがあるじゃない？　コレはその点かなりハイレベルなのよ。システムは、女の子と会話して好感度を上げてHして最終的には……というオーソドックスなものだけど、その過程が楽しい。名前が聞けて、電話番号を知って、デートOKしてもらえて、女の子を帰りに送れるようになって……と、その変化と会話がね。なんつーんだろ、ダイエットで目標体重に近づいていく感じですかね。プレイヤーの達成感、満足感をイイ感じに刺激してくれたよ。「下級生」を買った日は他にもいろいろ（あえて触れるほど面白くなかったものばかり）。特にAILの「凌辱」にはガッカリ。「瑠璃色の雪」から大幅にパワーダウンしとるぞ）買ったせいで……「ナムコアンソロジー１」と「ダブルキャスト」が買えなかったけど、全然OKでした。つーわけで今回の話はこれまで。とりあえず今２回目のプレイやってるんで、原稿どころじゃないんですよ……って仕事だろ、このコラムは（笑）。


▲埼玉県　誠次さん：心の叫びですね。超ミニもそれはそれで……。

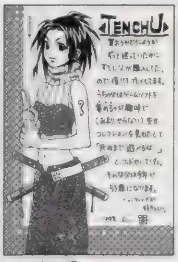

▲新潟県　神倉呼久さん：多いですよ。好きな人。ネクタイでキュッと。


▲青森県　アメ屋ジョージさん：ないですねぇ。水着に白衣。

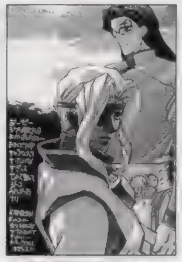

▲三重県　東本夕夜さん：実はそういうとこで幸せを感じてる人も……。


▲愛知県　牛ぎゅうさん：デパートにっていうのはスゴイですねぇ。


▲北海道　セトさん：あとはガッツですよ。……きっと。たぶん。


▲神奈川県　楽柚さん：ステキなお父さんですよね。羨ましいです。


▲千葉県　ちったんさん：いろんな人がいますからねぇ……トホホです。

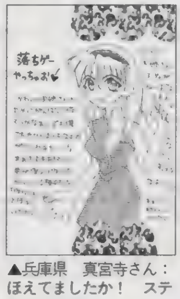

▲東京都　バー子さん：そうですねぇ。使いたかったですよね。戦闘。


▲徳島県　金谷さん：イロイロ考えてキャラメイク。楽しいです。

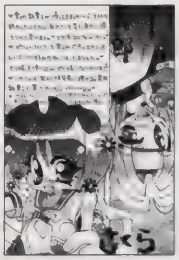

▲茨城県　夏初月さん：制覇！　したいみたいなんですけど（笑）。


▲青森県　くめた夏緒さん：２つのルートでパーティ変わります。


▲埼玉県　田島裕士さん：存在の大きいのはどっちなんでしょう？

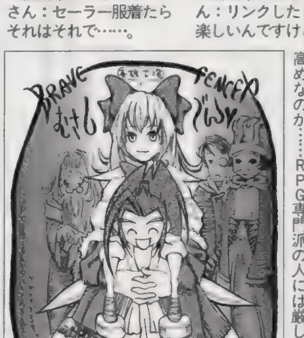

▲兵庫県　真宮寺さん：ほえてましたか！　ステキです。ガオォ！

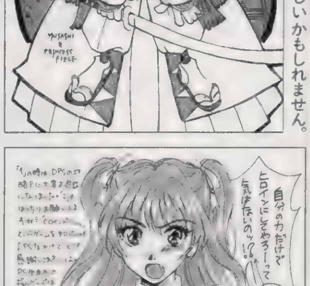

▲福岡県　ときめもらーさん：セーラー服着たらそれはそれで……。


▲宮城県　楓来らみーさん：リンクしたりしたら楽しいんですけど……。

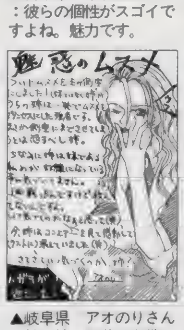

▲神奈川県　藍色くじらさん：期待ですよね。まだまだ謎だらけですが。

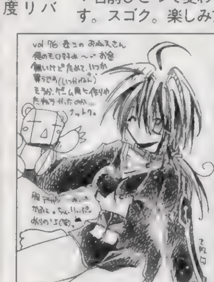

▲栃木県　東沙都美さん：彼らの個性がスゴイですよね。魅力です。

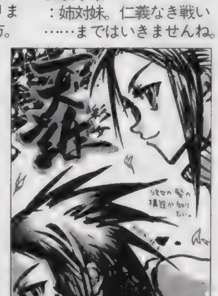

◀大阪府　中上えいちさん：わんぱくでオバカさんでカワイイです。声優さんもバリバリ大活躍ですし。ちょっとACTとして難易度高めなのが……RPG専門派の人には厳しいかもしれません。

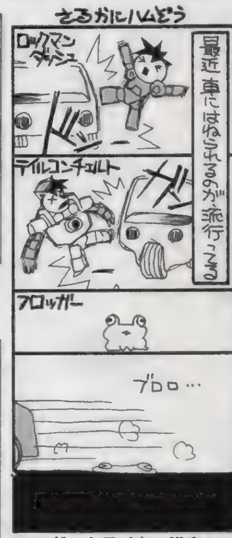

▲神奈川県　ちゃたろうさん：「２」は繰り返しプレイが必須だそうです。


▲大阪府　ほにへにさん：名前ひとつで変わります。スゴク。楽しみ方。


▲岐阜県　アオのりさん：姉対妹。仁義なき戦い……まではいきませんね。


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：１年間はフォローしまくりですから。買って下さいね。

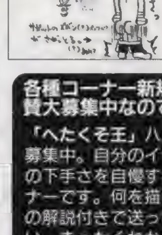

▲新潟県　RATAさん：ムチャな髪の毛の人多すぎですね。立ちっぱなしとか。


まんが　風上旬（流行ってますね　てぉい　カエルは潰れちゃいますから）

★★ゲームライター講座★★

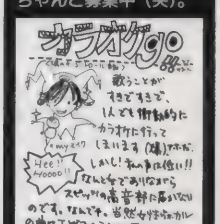
「ライターって１日何時間くらい働くんですか？」長野県　霧牙至高さん：

仕事が終わるまで働きます。時間的にはソレほどではなくても「明日の朝しめ切り」とか言われると、それまでに仕事を終わらせないといけません。仕事密度は濃いです。逆に仕事がないときはヒマです。


◀静岡県　吉田雲華さん：ソニックブームに顔があるのがポイントですね！　ソニブー。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。


▲宮城県　嘉居夕晏さん：下げて楽しく歌いましょう

え〜突然ですが、136ページの「東京都　山師さん」のハガキにあった質問の答えを。イラストのＰＳでの表示について解説します。こういうコトって他に知りたい人もいると思われるので。えっとですねぇＴＶ画面には最大で640×480ドットしか表示できません。ＰＳの場合、高解像度モードを使えばこの解像度で映像を表示できます。でも……この高解像度はスゴク使いづらいのです。で、Ｄの読者参加小説などは480×240で表示しています。この画像サイズの表示能力は（ＣＧをやってる人なら判るでしょうが）ものすごく低いのです。（下に続く）



まんが　田中まさし　イラスト　NDO

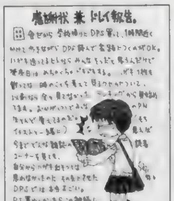
ランキング発表

365：週末の怪人、山師
355：ごぢうり、のぶすけ
320：RATA
315：矢渡
295：柴田恭子
290：TOMY
285：雛瀬ユキ
280：水鶏
275：紅月朽葉
270：祥人、田中将司
265：佐伯まさめ
250：むにゃん
235：都賀渉
230：S・風雅、東本夕夜
225：湖山たみ、走馬あづみ
：パー子、はせがわ皐仁
：リンチンチン
220：雨宮五月、みなみ流水
215：卯月渉
210：NAKO、櫻璃
200：クラゲ2号
190：哀原斑、小見幸子
：広瀬川秋人

●185：えんぢまる、北原健光、とりお、●180：いわきゆーし、日向ラジヲ、●175：有、山口27号、●170：太一、●165：如月龍牙、眠るカバ、深野樹里、●160：小林恭介、ちったん、パグ12匹、ホルヲ、めもるん、●150：市藤にたか、いふじこう、香月りん、スティーブン、●145：清和日和子、檀月子、速瀬宵、●140：暮新、谷川蛍雪、●135：卯月零哉、カジサトコ、如月二月、ごちそう、想あたみ、辻槻景太、ともの、藤神哉也、藤野ケイ、楽柚、●130：SATOMI、十月若依、古川緋色、●125：十槻久也、●120：ユドウフ、●115：浅薙柚椰、荒華、飯鋼、真宮まゆ、杜漣司、●110：いちがやまみ、うに、えんぜるぼーい、樹塚智、彩軌彼方、天海十流、●105：綾千、鯨子、くめた夏緒、タカハシヂュン、成瀬祥雄、わたなべつとむ、●100：麻宮透、オコジョ、K450、高橋智子、HAPPY、水荻巴

★あなたのハガキが奴隷を作る！

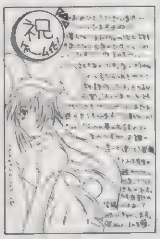

◀神奈川県　どんこさん：あまりにリアルでステキです。



◀福井県　はせがわ皐仁さん：本読みながらは……特に字小さいし……。



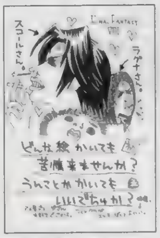
◀東京都　山師さん：パソコンはまだまだ高いですよね。



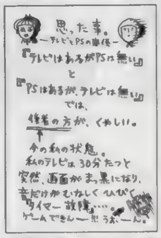
▲？県　るみなさん：ガンバって下さい！　期待してます。



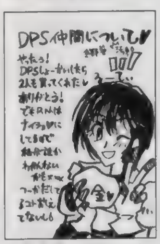
▲富山県　いわきゆーしさん：潰れますね。必ず殺す。必殺。です。



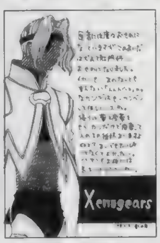
▲宮城県　トモさん：あまりにあまりだと…ウンコはまだ○です。



▲富山県　毛さん：悔しいですね。その通りです。基本です。



▲広島県　花咲いずみさん：ありがとうございます（涙）！



▲埼玉県　誠次さん：感じはどんななんでしょう？　ドキドキ。



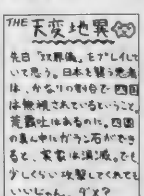
▲宮崎県　八房七支刀さん：うわさですよ。いくら……（不安）。



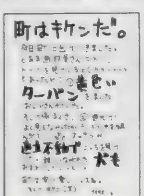
▲東京都　パー子さん：傷を負ってもそれなら安心です（本当？）。



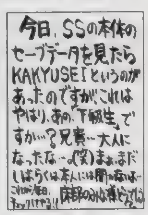
◀熊本県　鯨子さん：混じりますよね。なんだか。似てますから。



▲徳島県　大和飛鳥さん：剣を手に入れるくらいですか？



▲？県　MUSEさん：どんなところなんでしょう？



▲静岡県　えんぜるぼーいさん：床部では当たり前すぎて…。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月15日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。ボクとキューの前に３人の騎士が立ちはだかる。そしてボクは呪文を唱え、敵本隊をなぎ払った。

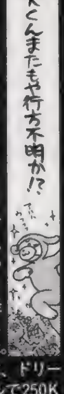
「わかった、ここは手を引こう」
白き騎士はあっさりと、剣を鞘に収めた。
「フェッツラウス！」
「元々今回の出兵には我ら騎士団は反対だったのですから」
カチン。赤騎士リューザンも剣を納める。
「リューザン！」
「退くぞ、ドーファン。今なら被害は800の勇敢な兵士と貴族のバカ息子で済むが、このままこの小僧と、更にギルドを相手にするには兵力不足のようだ」
「くっ！　ギルドのくそジジイと牝狐相手ならともかく……こんな小僧に……」
渋々ながら青騎士ドーファンも後ろを向き、手を挙げる。するとどこに隠れていたのか、馬が近づいてきた。３人がほぼ同時に馬に跨る。
「今回は退く。ギルドの得意とする暗計をマネた作戦では、正面から名乗りを挙げて戦えなんだが……本隊の消えた今となってはそれをどうこう言っても遅かろう。忘れるな！　我が名はカジャラーン帝国赤の騎士リューザン！」
剣が胸元に差し出される。
「同じく青の騎士ドーファン！」
ギン！　剣と剣が重なる。
「白の騎士フェッツラウス」
ギン！　更に剣が重なる。これが剣の誓い……。
「我らではなく、勇敢な兵士を先に屠ったコト、後悔させてみせよう！」
「小僧！　いや、貴殿の名は！」
「ボクの名はラムダス。そして、この剣はレガスロゼア……」
山形県　真イチロさん：


◀新潟県　神喰呼久さん：最近ローディンの出番が……。

ハードの神様の犬Σ

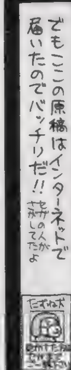
りゅ〜ん♥♥♥7月はＬＤ買いで爆死しそうです。アレとかコレとか、いっぱい出ますからね。最後のＬＤ爆死だと思って大盤振る舞いしちゃおうかな〜。年末から来年にかけて、徐々にＤＶＤへシフトしそうですし、まぁこれが最後でしょう。Windows98？　あまり盛り上がらないですねぇ。一応買いますが、ＯＳで２万以上とは……ビルさんってば。（犬）

ローカルなネタで恐縮ですが、テレビ東京の深夜枠で放映していた「トライガン」と「センチメンタルジャーニー」が終わってしまい、ビデオの予約を２つ解除。これは季節ごとに訪れる、せつない瞬間ですな。う〜ん、デキの良い作品は２クール後でいいから復活させてほしいもんです。でも「２匹目のどじょう」を狙って復活した作品は、大抵ダメダメくんなのよね。あえて例は申し上げませんが……。ま、いい思い出として残ってくれたほうが幸せなのかな？　近頃は、良いドラマ、映画、アニメ、ゲームｅｔｃ……に巡り会うと、製作スタッフさんに「ありがとう」という感謝の念を覚えるようになりましたね。昔は「楽しめてあたりまえ」だったプロの作品が、今や「選ばないと泣きをみる」時代ですから。そういう意味では、最近のゲームソフトもマンネリ化してきたし「ビッグタイトル」という名を冠したソフトしか売れないのは、業界人の端くれとして10年後が心配です。でも「ハズレを掴まされるかもしれない」というエクスタシーを味わうのも、まんざら悪くないか？　恐るべし！　プロの罠（笑）！



★専門誌より速い!?ＤＣ小ネタ左周り（謎）★

なんだかんだ言ってもコレしか情報がないので、シブシブながら情報をお伝えしましょう。今回もピュアなハード情報ではありませんが、少しインパクトがあったので血が騒いでしまいました。で、何かというと、ドリームキャスト用にカスタマイズされたWindowsＣＥのお話し。これまでの情報では「カスタマイズされたもの」という、かなりアバウトで怪しさ大爆発なＯＳでしたが、ようやくカタチが見えてきました。いちばん懸念していたＯＳとしての重さが、それほどでもなかったこと。そして、マイクロソフト側も本腰でカスタマイズ作業を行った経緯が明らかになったこと。これらの真実は、自分にとって「意外！」としか言いようのないことでした。



まず、ＯＳのサイズ。ビックリしたことに、ドリームキャスト用ＣＥのサイズは基本カーネルで250Ｋバイト、DirectXを組み込んだ実用サイズでも1.2Ｍバイトと、信じられない縮小化を果たしている。本来のＣＥが10Ｍバイト前後消費することを考えると、約10分の１に縮まったことになる。これなら16Ｍバイトという領域を意外と広く使えそうだ。さらに、カーネルや各ＡＰＩをＳＨ－４とＰowerＶＲ２用にアセンブラで書き起こして再コンパイルしたという。しかもオール手作業で！　こういった地道なＯＳ作りが２年前から行われていたのだから、何とも用意周到だこと（笑）。最後に、このカスタマイズＯＳはＣＤ－ＲＯＭに格納して起動時に読み込む仕組みとのこと。これなら、ＯＳやDirectＸのバージョンアップも楽だし、メーカーが独自に開発したＡＰＩも簡単に追加できる。考えたねこりゃ。ところで特殊フォーマットのＣＤ－ＲＯＭドライブは、いつドライバを組み込んでブートするのだろう……。ブート用ＢＩＯＳ内蔵？　まさか（笑）。

◆今はこれだと思うのです◆

発売したのは良いものの、イマイチ盛り上がりに欠けている気がするセガの新ハード「ドリームキャスト」。タイトルこそ発表されてないけど、まぁ「ＶＦ３」に「オラタン」、「セガラリー２」などのアーケードの人気作が移植されるんだろうなぁ……くらいにしか思ってなくてサッパリ買う気はなかった（さ）ですが、オイラのハートをドッキューンと打ち抜くタイトルが発表されました。ＮＥＣ ＨＥから発売される「戦国ＴＵＲＢ」というオリジナルのアクションＲＰＧです。イカしたキャラクターとグラフィックもさることながら、ねこ系の人たち（？）の種族が"獣人"というのがメッチャ気に入っちゃいました。オイラはこれでＤＣを買っちゃいそうです。どんなゲームなのかは、専門誌を見て下さい。ヒロイン、じのちゃんのカワイイさと言ったら100点ですよ。

さてさて、アーケードではいよいよ「ＫＯＦ ９８」が発表となりました。キャラクター総人数は、あきれることに38人！　でも、懸念されていた大幅なシステムの変更はされていないみたいなので、「旧」感覚で遊べそうです。オイラは「ＺＥＲＯ３」より期待してます。

かけて丁寧に作られたんだなぁって気がします。ちなみに私は、木、金とこのゲームをプレイしっぱなしのあと、土日に風邪をひいて倒れ、それをまだひきずってます。おかげで２周目は遅々として進みません。今度こそ小蒔とデートを、と思っているのですが、好感度システムがまたすごいくせ者で、思うようにコントロールできません。なんせヒロインの葵とラブラブなのがストーリーの本筋になっているようで、ヒロイン対抗の小蒔とのデートとなるとメチャシビアなんですね。小蒔は葵と仲がいいため、葵に冷たいと小蒔に嫌われるし、かといって葵の好感度を上げると小蒔は身を引いていく。おまけに感情は数値で見えないので、今の選択が正しかったのかどうかすら判らない。キャラが立っている分、下手な恋愛ＳＬＧよりよっぽど面白い。これは当分の間遊んでいられそうです。（ほ）

「トライガン」まだ続くみたいよ。よかった（魔）

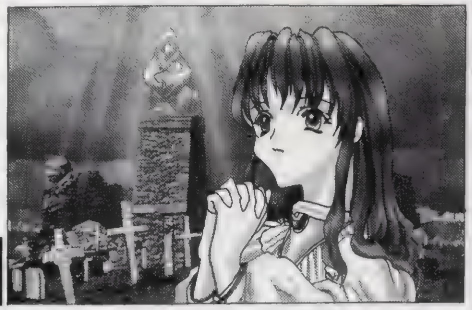
そういうもんです。ソフト１本で購入！（魔）

（上の続き）イラストのスキャン（ＣＧ化）は編集部にあるフラットベットタイプでもＡ３まで、業者に頼めば通常考えられる最大の紙サイズ（Ａ０とか）まで可能ですが、ソレをキチンとした形でＴＶ画面に表示させるのは不可能なのです。実際、ハガキサイズのイラストでもその情報量を再現しきれていません。なのでＢ５サイズとかだとさらにすさまじい量の情報が潰れてしまいます。ということで大きいサイズのイラストの募集はしなかったのでした（多分今後もないでしょう）。って感じです。いかがでしょう？（魔）

「去年の夏のことです。ボクはとある観光旅館でバイトしてました。ソコは温泉地の中でも有名な旅館で、特に、子宝の湯がお薦めらしく、連日新婚またはカップルで超満員。スゴイですよね。カップルパワーって。子宝の湯のせいかどうか知らないですけど、ちょっとした暗がりや人目に付かない場所があるとイチャイチャが止まりません。最初のウチは「ウッヒョーオッパイ見えてるよ」と楽しんでたんですが、ラブホテル的な業務内容に5日目でうんざり。予定では30日だったのを15日で切り上げちゃいました」埼玉県　餓狼電鉄さん：

(前のページからの続き)それにしても、これだけのゲームが発売前になんで話題にならなかったんだろう。DPSでは前号のはじめてと今回のPQで取り扱っているけど、なんかまだまだ足りないね。まぁ口コミで広がって、それなりに売れてくれれば次回作にも期待できるかな。ところでこのゲーム、「菊池秀行とか夢枕漠とかが好きなら……」という話はよく聞くけど、最近の作風から勘違いされる可能性もあるかもしれないので一応書いておくと、基本的に健全で、分かりやすいお話です(実際私は、内臓グチョグチョの死体とか、恥辱にまみれるヒロインとか、エログロなイメージを先行させてました)。もちろん人は死ぬし、勧善懲悪とは言い切れませんけどね。とにかくメチャクチャにキャラが立っていて、そのパワーでグイグイ引っ張ってくれます。マップ上のSDキャラの動きなどもとにかく凝っているし、時間を

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP　＿　全能力値を足して
つよさ　＿　25になるようにする
かしこさ　＿
すばやさ　＿
こううん　＿

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト58はクロウズ＆フーリアスと名乗る盗賊団の壊滅です。この盗賊団の名前は、ギルドの持つ技術やシステムを奪い、我がモノにしようとして逆に滅ぼされた2つの国から取られており、被害もギルド関係のみとなっています。ギルド自体への直接攻撃を野放しにしていると権威の失落と共に、警察の役割も担っている辺境地帯では治安維持も難しくなります。そのため、今回は電撃戦で早急に敵を潰す必要があります。幸いというか何というか、敵の狙いはギルド関係の施設のみと決まっています。盗賊団の出没する草原地方のポイントを押さえ、とにかく早く敵を倒して下さい。選択は次の3つ。①アクタベィの街から行く、②リアのオアシスから行く、③クレイアルの村から行く。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

締め切りは、次号本誌（81号）発売日の7月24日（消印有効）。あて先は「DPSど58」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の84号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第81号　7月24日発売号：第76号発表
第83号　8月28日発売号：第78号発表
第84号　9月11日発売号：第79号発表

今回のあて先は「DPSど58」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●ソード使いとは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

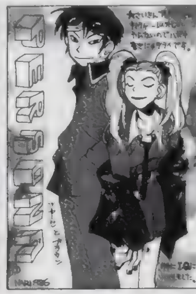
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

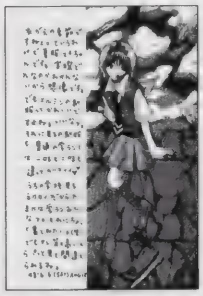
次のページは75号募集分の発表


▲新潟県　葵龍ひなきさん：見習い戦士の衣装はかなりカワイイですよね。


▲兵庫県　雛瀬ユキさん：最近見ませんねぇ確かに。続編の話題も……。


▲神奈川県　十五夜皐月さん：メロメロなのは仕方ないですよね。


▲山口県　パグ12匹さん：『IQ』だってOKですよ。絵描きにくいデスか？

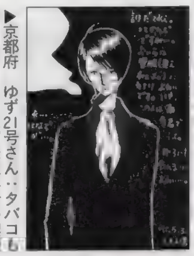

▲埼玉県　遊月はなさん：背が高くても女の子は女の子ですよ。バッチリ。



▲長崎県　川原瑞穂さん：シャオユウの制服が使いたくて……って人多いです。



▲大阪府　ゆかりんさん：あっさりしてますが……複数回プレイをどうぞ。


▶京都府　ゆず21号さん：タバコも似合ってますよね。未成年者の喫煙は禁止なんですけど（笑）。



▼新潟県　里中智さん：彼女、この困った顔がカワイイですよね。



▶大阪府　クラゲ2号さん：男子はかなりどーでもいいみたいです。というかほとんど意見ないです（笑）。



まんが　神奈川県　[illegible]（[illegible]感じがステキです。じょばじょば）・イラスト／C次郎


◀宮城県　楓来らみーさん：チビキャラカワイイですしね。敵までカワイイのがスゴイのでした。



◀奈良県　宮華由衣さん：いいですよ。鍋かぶってますし。彼らかなりホノボノしてます。



▶神奈川県　落ちゲー推進委員会さん：売ってます！　いってます！

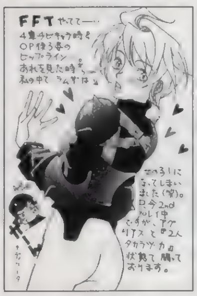

▲新潟県　白刃紗夜さん：着物は良いですよねぇ……特に着崩れると。ドキドキしちゃいます。キチッとしてるだけに。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。ハガキウラにあった更に生々しい文章の最後の「普通の人間の場合ラブ関係の場所には行くもので、働くモノではないですね」に頷きました。大変な職場ですよね。

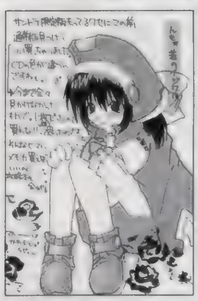
最近注目のアイテムといえば、ボークスから発売予定の「ウルティメイトフィギュア(だったかな？)」。ＳＡＪ互換と思われる、新型のアクションドール素体です。ノーマルのアクションタイプ、グラマーなセクシータイプ、そして外見重視（関節がない）のビューティータイプと、ラインナップが豊富。しかも比較的安価です。これで、難度の高い改造を試みなくても、表情豊かなドールを誰でも手に入れられるようになったわけですね。あとは、製品の完成度だけが気になります。それだけは実物を見てみないとわからないですね。　（ち）



まんが：猫有馬　ちょっとひどいというかなんというか・笑　みんなはマネしないようにね


◀大阪府　りーちぇんさん：今話題の女の子ラムザ。妙に盛り上がってます。


◀山梨県　すいび亭さん：実際にはこんな感じでダボっと……歩きにくそうですか？


◀三重県　真神多紀さん：ついってありますよね。ゲフゲフ。

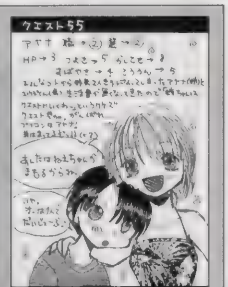

▲東京都　島津誠さん：イルカメカいいですよね。マヌケですし。

Nights of Knights

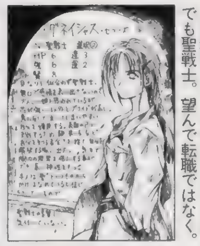
クエストナンバー56発表
76号募集分

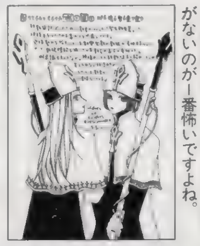
今回募集のクエスト55はハーイルの奇跡の調査、再現です。今から50年前、大陸南部のハーホイルの街で起きた奇跡。聖少女ファウスが「輝きの聖母」から授かった伝染病を止める術とは一体何だったのか？　調査の結果、ある種の抗体を作り出すコト、というところまでは判りましたが……その詳しい方法などは結局判明しませんでした。伝染病は、いぜん広がり続けています。このクエストに関しては第２次募集がされることと思われます。

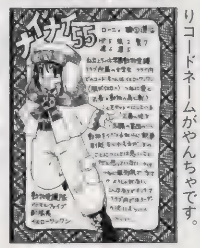
MVP

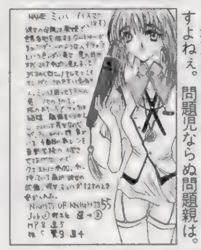

▶神奈川県　羅南咲也さん：奇跡の再現は為されませんでしたが、奇跡の調査で最も根幹に近づいたキャラが彼女でした。やっぱり、戦闘中心でない分、賢さの数値が高いのは重要だったみたいで、戦士系のキャラはことごとく破れてしまいました。本当はこううんも重要だったのですがＭＶＰキャラは……ソレほどでもなかったですね。トホホ。


▲宮城県　嘉居夕晏さん：今回のクエストは僧侶もいい選択だったんですが……。


◀宮城県　フォレストさん：それでも聖戦士。望んで転職ではなく。

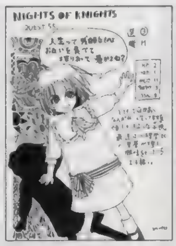

◀大阪府　中上えいちさん：感情がないのが一番怖いですよね。


◀大阪府　クラゲ2号さん：かなりコードネームがやんちゃです。

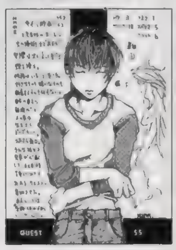

◀埼玉県　オコジョさん：大変ですよねぇ。問題児ならぬ問題親は。

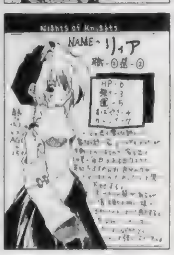

◀東京都　藤神哉也さん：炎……一体ナンの役に？


◀愛媛県　天海十流さん：まあ、男なら一度はやってみる猫ですね。

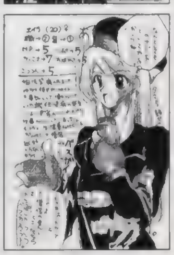

◀愛媛県　ストレッチマンさん：悟りきった気なだけのような。

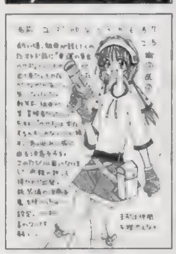

◀岡山県　のぶすけさん：民族衣装は着るのが大変そうです。

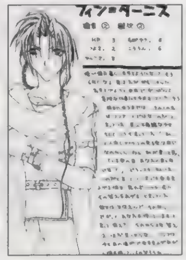

◀岡山県　水鶏さん：無関心すぎるのも確かにマズイですから。


◀徳島県　桜風りらさん：両親が偉大だとつらいですよね。


◀福岡県　朝彩礼都さん：失敗が大きそうです。


◀神奈川県　仲十泉さん：マイクが強力ですから。かなり。


◀神奈川県　ユドウフさん：弱そうですよね。特にチビッコは。


◀埼玉県　十槻久也さん：独白系は恥ずかしくなったら負けです。


◀東京都　藤神哉也さん：遠距離攻撃は大変そうです。注射ですし。


◀愛知県　悠月みのさん：頭が良くてワガママ。このタイプは難しいです。


◀和歌山県　高村神楽さん：とにかく突っ込んでいくワケですね。


◀岩手県　Ｔさん：外見と違ってかなりきてそうです。


◀北海道　ＴＯＭＹさん：お腹が空いたら…殺す奪う逃げるなんでしょうか？


◀埼玉県　矢渡さん：まあそういう姉妹なのでしょう。きっと。血です。


◀福岡県　ホルヲさん：双子……謎の双子。知りたいですよね。


◀静岡県　けどこのさん：ダウザーはステキな職業ですよ！　水！


◀北海道　鳥太郎さん：早くしないとマズイでしょう。ママを捜して！


◀秋田県　石井洋美さん：見た目は普通の杖ですけどねぇ。

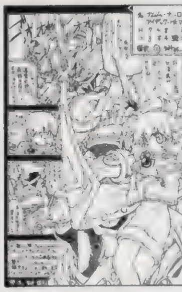

◀奈良県　輪廻さん：まあ、すばやさは必要ですよね。魔法でも。

価値を出そうとか思ってるわけじゃなくて、単純に生産本数の読み違いみたい。参考にできたのは「通常のＰＺＧの出荷本数」くらいだろうから……。ＰＳではかつて無いジャンルのソフト（落ちゲー作成ソフトはＳＳに１本あるだけ）なだけにその辺まで判らなかったってのが真相でしょう。変な限定版とか、予約キャンペーンもしなかったしね（笑）。まあ、今後もＤＰＳではガンガンフォローしていくのでまだの人はお店へＧＯ！　で、今後「落ちゲー」で何をするかと言えば、Ｄの付録にイロイロな作品やデータを収録していくのがメイン企画。グランプリの発表はもちろんのコト、ＤＰＳで活躍中のイラストレーターさんの作る落ちゲーや、素材用グラフィックデータなんかも入れていこうと思ってます（時期は未定）。まあ、今後、１年間は確実にフォローされる予定なので、作成系ソフトとしてはかなり楽しめるんじゃないでしょうか？「買っても作らないしなぁ」って人でもバッチリ楽しめること間違いナシ！　（魔）

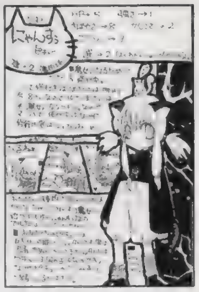
今ハマっている「魔人学園」についてはロボコンからノドにかかる超大作ネームを参照してもらうことにして、ここではもう１本、最近遊んだ「ダブルキャスト」について。グッド４種、ノーマル６種埋めて80％くらい、あとはバッド埋めるだけとなったので、取りあえず満足です。途中セーブからのやり直しでは前のプレイが継承されないのが辛い。次回作では直して欲しいなぁ。お話は……まぁとりたて騒ぐほどではなかったかな。割と本筋とは関係ないノーマルエンディングの方が好きかも。　（ほ）

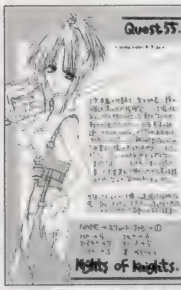
「やるドラ」シリーズは、第2弾だけでいいと思っていたのですが、つい買ってしまいました。思ったよりボリュームがないのと、アニメが少ない（もっとバリバリ動くものだと思っていました）のが残念でした。しかし、分岐の数が多く、1回のプレイ時間も短いので何度も楽しめそう。でも、何も考えず思うがままにプレイした、私の記念すべき（？）ファーストプレイはバッドエンドでした（トホホ……）。ムービーがない、「弟切草」や「かまいたち」はプレイしませんでしたが、これならＯＫです（結局ギャルかい）。（う）

「もののけ姫」のビデオの出荷本数は530万本だそうで……スゴイねこりゃ。『ＦＦⅦ』よりも売れること間違いなし？　って感じでしょうか。まあ、オレはそれほど好きじゃないから買わないけど。いや、宮崎駿さんには才能があると思ってるけど、「もののけ姫」は……彼の作品の中ではどっちかと言えば駄作でしょ（オレ意見）。「風の谷のナウシカ」と同じ様なテーマな上にオチまで同じ様でどうすんだっちゅーの。映画館で並んで観たのに……終わったとき悲しかったもん。期待していただけに。「これで監督はやめるかもしれない」みたいなこと言ってたじゃないですか。だから「自然と人間」ちゅーかその辺のテーマに対する解答（当然、「ナウシカ」とは違ったヤツね）を見つけたのかなって。難しいテーマだけどさすが宮崎！　って感じだっただけにもうガッカリ。偉そうだけどあんなシナリオごときで満足して監督辞めちゃイカンネ。うむ、もっとオレ的にスゴイ作品を作ってくれって感じ。「カリオストロの城」はマジでスゴイんだから。未だにエンディングで泣きそうになるよ。マジで。でと、あとは……そう、『落ちゲーやろうぜ！』が遂に発売されました！　パチパチパチ。買った？　よりもお店で見た？　って聞きたくなるくらい売り切れ中が多いです（トホホ）。これは品切れにして希少

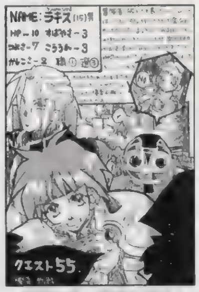

▲神奈川県　如月龍牙さん：エコロ爺！　って感じでしょうか（トホホ）。

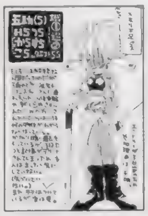

▲東京都　山師さん：かなりダライ・ラマな神官なのです。厳しいです。


▲福岡県　とりおさん：ネコ魔女ってどんな呪文を使うんでしょう？

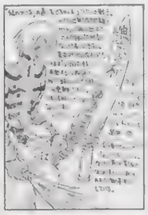

▲兵庫県　雛瀬ユキさん：司令官しての能力も高いのですね。訓練で逃げ出すなんて…。


▲静岡県　えんぜるぼーいさん：難しいことがキライなワケですね。


▲神奈川県　樫喜弥諫さん：仲間のためならエーンヤコラ。いい感じです。


◀群馬県　凱天さん：ウィン95にされるのはちょっと厳しいですねぇ。バグるし。


◀新潟県　藤月エンさん：なんだかイヤな笑顔のダイチなのでした。キラーン。


◀大阪府　雨宮五月さん：紋様はどんな呪術的な効果があるんでしょう？


◀新潟県　十六夜卯月さん：好きなら良かったっていうか。なんというか。

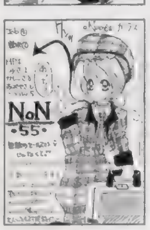

◀山口県　バグ12匹さん：ネコがかなりやになってるのがわくわくです。


◀新潟県　白刃紗夜さん：かなり妖しい感じがステキです。育てて恋人に。


◀大阪府　昭直利さん：大変そうです。警察の人は、帰ってこれませんし。

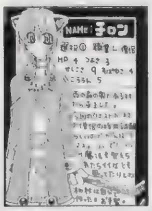

◀北海道　ころーにゃさん：いいですねぇ。物思い。ふけりたいです。

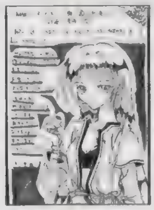

◀東京都　祥人さん：あばけなかったみたいです。今度は少し踏み込んで……。


◀栃木県　ゆきさん：かなり妖しい触覚ですよね。道しるべにもなる？


◀福岡県　うるお叶さん：未知のウイルス発見はＲＤＧの初まりですね。

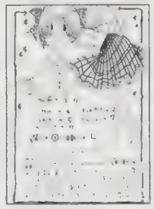

◀大阪府　平井孝臣さん：女の子を抱きしめながらの戦闘は厳しそうです。


▲東京都　ももいろさん：大変。合格は難しいですよ。


▲京都府　亜舞さん：腕に自信があれば大丈夫ですから。


▲宮城県　エロパン屋さん：増えそうですよね。ウインナー。

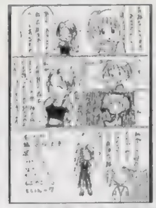

▲東京都　樋口真さん：でも奇跡は起こるモノなのです。


▲東京都　キューピィさん：パイレーツなポーズがステキ。

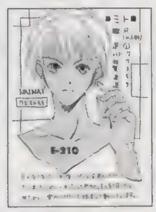

▲福岡県　リンチンチンさん：ウサギの口は縫い合わせ可？

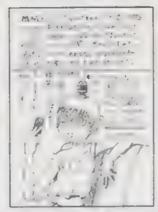

▲埼玉県　黒海猟虎さん：野郎って食べますか？　ヤツバリ。


▲長崎県　ジョーさん：まあ、それでも芸人も良いですよ。


▲新潟県　高橋智子さん：そうですねぇ。お互いに奇跡！

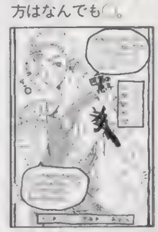

▲東京都　荒川政子さん：片目でもガンバるコトになります。

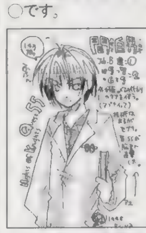

▲北海道　セトさん：愛のパワーは偉大なのです。

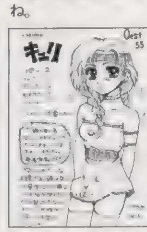

▲東京都　そらいろの羽根さん：まあ、決め方はなんでも○。

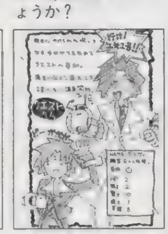

▲千葉県　ちったんさん：あるまじきですが○です。


▲宮城県　天野翔さん：賢い戦士なワケですね。


▲鳥取県　ごちそうさん：奇跡はないのでしょうか？


▲埼玉県　卯月零哉さん：刀で手術は怖いですねぇ。


▲大阪府　真宮まゆさん：はかなきゃいいんですけどねぇ。


▲愛知県　鈴村めたるさん：オバカさんくさくてステキです。



まんが／千葉県　ちったん（やりますよね。とりあえず。ムダだって判ってるのに）


◀愛媛県　むにゃんさん：そうですねぇ。何故でしょう？


◀宮城県　ＮＡＫＯさん：シャンテはケリですからねぇ。確かにナイフでも。


◀埼玉県　ちょこぐまさん：女の子多いですし。ピッタリです。

▲福井県　はせがわ章仁さん：根性いりますよね。とにかく。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は3690でした　編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし、ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／斉藤和衛（バッチリなことであります。かなり。）

GMCD News

今回のオススメは、「女神異聞録ペルソナ ドラマＣＤ Vol.2」。根強いファンを持つ、「女神異聞録ペルソナ」のサウンドドラマです。今作は、裏シナリオともいえる「雪の女王編」をベースに、オリジナルシナリオが展開されます。

現在発売中
- 「女神異聞録ペルソナ ドラマCD Vol.2」¥3,000（税込）光栄 ①
- 「アンジェリーク外伝 2〜緋の輪郭〜Vol.4」¥3,000（税込）光栄 ②
- 「英雄志願 オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）メディアリング
- 「ストリートファイターEX2 ドラマCD」¥2,940（税込）ポニーキャニオン
- 「センチメンタルジャーニー オリジナルサウンドドラマ 2」¥3,000（税込）バンダイミュージック
- 「お嬢様特急 1st HALF」¥2,854（税込）ポリグラム 7月17日発売
- 「スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション 2」¥3,262（税込）ファーストスマイル
- 「爆走！デコトラ伝説〜男一匹夢街道〜 オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション」¥2,548（税込）ファーストスマイル


▶上田…下ろし漫画も掲載されています。


②結外

ゲームソフト激論座談会

「ゲームの発売時期って重なる上に、出ないときも重なりません？　ここ２カ月かそんな感じで。もっとチャンと分散させて発売するコトはできないんでしょうか？」北海道　奈良原ショさん：

魔：うぃっす。発売日ね。これはねぇ……しょうがないっていうか。
う：昔から言われてるけどね。
ち：ゲーム会社ごとの事情がありますからな。決算期の３月、夏休み前ボーナス商戦の７月、年末商戦の12月。各社、この辺の消費者がお金を持っている時期にソフトを発売したいのは山々だけど……。
ほ：発売延期？
魔：どうしてもね。完全なスケジュールを組めないのがゲーム制作の難しいところ。ゲームという商品に占めるアート的な要素って結構大きいからね。それこそ、１度全部出来上がってから「あ、ここをこうすればもっとよくなるじゃん」って気が付くことも多い。
ほ：最初からその辺を完璧に想像しては……ムリか。
ち：ムリですな。
う：その辺を想像したり、想定したりして当然ゲームを作っていくわけだけど、最初から全てプロデューサーの予定通りに出来上がったゲームってねぇ。なんだか。⬇

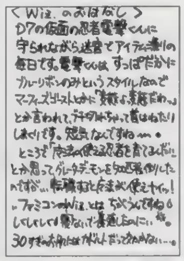


◀兵庫県　山野誠さん：編集部ではソル最強です。ドラゴン〜がズルイというか、なんというか。

魔：悪いワケじゃないけどね。ただ、良くできてるゲームはチェックに時間をかけてるよね。発売延期してもクオリティがＵＰするならまあ、いいかって思っちゃうくらい。ＳＦＣの名作「〇〇〇〇〇〇〇〇〇」なんてどれだけ発売日延びたことか（笑)。
う：まあ、アレは結果スゴイ名作に仕上がったから良かったけど。
魔：そうだよねぇ（笑)。アレだけ延びて内容がトホホだったら会社やばいよね。っちゅーか、話題ずれてるね。発売日のコトだった。
ち：発売日が重なるのも、ソフトが発売されない月が出来ちゃうのも、そういう発売時期が特定できにくい商品性ゆえ。なので、コントロールするのが難しい。
魔：まあ、ゲームは音楽ＣＤと違って、まだまだアーティスト性が希薄だから、まとめて考えられやすいってもあるよね。買いに行くとき「いいＲＰＧないかなぁ？」って買いに行くじゃない？　これって「いいニューミュージックのＣＤないかなぁ？」ってのと同じコトだもん。
ほ：アーティスト性が強いとどうなるワケ？
ち：ゲームタイトルよりも、作っている人なりグループなりに目がいくようになると、「発売日が重なってて変」とか思わなくなりますな。自分が欲しいと思っているタイトル以外は眼中無くなりますから。
魔：そうなると、作り手も商戦とかあんまり考えなくなるだろうけど。ゲームは、アーティスト性と「おもちゃ」の微妙なところにいるんだろうね。
う：結局、日本にはいろんな商習慣があって、商戦期っていうのは大事ですからな。
ち：なので、お客がお金を持っている時期に商品を発売したくなる。発売日がバラバラになるにはもう少し時間がかかるでしょう。

「中古問題ってどうなったんですか？　なんだかこのまま自然消滅なんて感じに？」山形県　ホンキウさん：

う：裁判になってるみたい。
ち：まあでも、どんな結論が出ても業界的に中古を無くしていく方針なのは今後、変わらないでしょう。著作権とかあるし。
魔：まあ、「発売される全ソフトの体験版を事前に用意する」「一般の小売店で過去のソフトもキチンと扱う」っていうのがデキるんなら中古を全廃してもいいと思うけどね。オレは。⬇



◀東京都　山田満月さん：トホホ。かなり悲しいので忍者はハダカでクリティカルです。

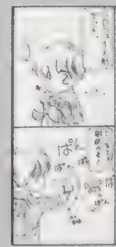
ほ：できないんじゃない？　それ。
魔：そこまでデキないんならユーザーから反感買うだけでしょ。事実、中古屋にはあるけど、新品を売ってる店には売ってないソフトってたくさんあるし。
ち：デジタルメディアの中古は確かに業界にとって良くないコトなんだけど、中古市場っていうのが既にある以上、キチンと対応策を考えた上で廃止していかないと。
魔：消費者からの反感は大きいよね。それこそ「この値段ならちょっと試してみようかな？」って買った中古ソフトがスゴク面白くて、続編は新品で買ったなんて人は多いだろうし。
う：そういう直接的じゃない購入動機が確実になくなるわな。
魔：あと、「ベストの充実」も。一定数売れたソフトは発売後２年で確実にベスト化で安くなるとか。
う：それを中古市場を無くそうとしてるＣＥＳＡとかが、お金を出して整備してくれればね（笑)。
ち：体験版作るのも、小売店で昔のソフトを扱うのも、ベストにするのもお金かかりますからな。
ほ：うむ。
魔：あ、お前何か難しいからどーでもいいとか思ってるだろ？
ほ：うむ。

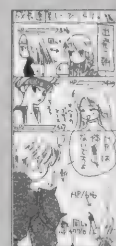
お笑い４コマ道場



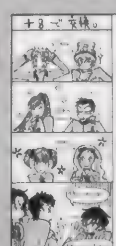
４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが絶対笑うはずです！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！


◀京都府　檀月子さん：まあ、普通そんなモノですよね。ＵＦＯキャッチャーの景品とか。


◀愛知県　名古屋の妹さん：血が付いてるのが怖いですが、理由は聞かないことにしましょう。

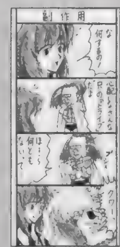

◀神奈川県　仲十泉さん：というか完全爆ナメです。罰としてＫちゃんはハガキ５億枚です（笑)。



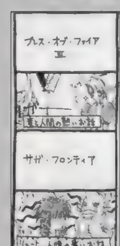
◀新潟県　ハチさん：スカートとズボンの交換は……かなり厳しいかと。姉御はいいとしても。



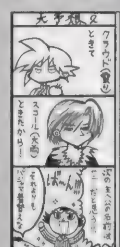
◀兵庫県　山田豪さん：まあ、突然動かなくなってもおかしくないですね。あんなに強いのに……。



◀福岡県　リンチンチンさん：というか最初っから間違ってるでしょう？　その格好は。マントとか。



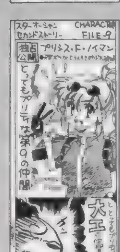
◀北海道　竜召りむさん：ちょっと違うだけで全然違うって感じです。



◀北海道　暮新さん：着替えないとね？　パジャマのママで学校へ行くわけにいかないですから。

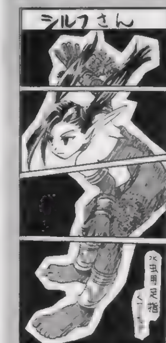


◀北海道　セトさん：ムリですね。ムリムリ。実験としてイロイロされちゃったから。……でなく？

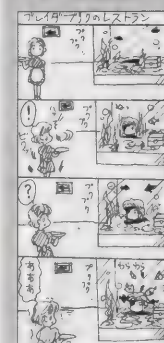


◀滋賀県　ごちうりさん：大工だったんですねぇ！　ってもうすぐ発売なのにウソはいけません（ギャグ)。


◀宮城県　NAKOさん：ポーションも殴れば凶器です。ってどこかの標語ポスターみたいですねぇ。傷口に染みそうです。



◀大阪府　クラゲ2号さん：というか絵の具で色付けしてるんですよ。Ｐタイルの上を歩くとペタペタいいそうです。


◀山形県　日野晴火さん：なす術もなく顔を出しっぱなしなバルト。今頃、フェイはフェイでダンと戦ってるし……。お互いにつらい感じです。



◀宮城県　神田舎さん：同じですね。食べちゃったりして……ってそれはダメ。中身ネズミだから……アンデスの御馳走クイに似てる？

キャラにしようと思うのですが、扱いきれるか一抹の不安が残ります……　ちなみに「イズムセレクト」ですが、「スパⅡX」システムの「X」と「ZERO」システムの「Z」、オリコンのみの「V」と単純に考えていいみたいです（厳密には違いますが）、基本的にリュウ、ケンといった、強力なスパコンを持つキャラは「Z」、バルログ、春麗といった動きの早いキャラは「V」という感じで選択するのがいいでしょう。まぁ、オリコンは使いこなすのがムズイので、初心者は「X」か「Z」から始めるのがいいかも。そういえばカプコンからもう一作格闘ゲームが発表されました。その名は「キカイオー」。一言でいうと「ジャスティス」ロボット版」なんですが、これがまた楽しそう（個人的には「ZERO3」よりも）。8体のメカが登場しますが、オススメはディアナー7とディクセン。これはもうやるしかない！　（う）

ネオ・ジオの「ＫＯＦ'98 」がそろそろゲームセンターに登場しそう（というか、もうしてるかも)。今度はシステム的にはそんなに目立った変化はありません（ルーレットシステムとかあるけど)。キャラは、マチュアとバイス、タクマ、柴舟、ハイデルン、ルガールが復活。そしてついで（？）に「'94 」のアメリカスポーツチームも再登場。総勢38キャラになるそうです。香澄がいないのは残念ですが、またまた楽しめそう。ところで2000年にはこのシリーズ「ＫＯＦ'00」となるんでしょうか。何か変ですなぁ……。　（う）

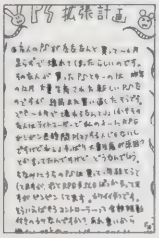
この間、仕事で新宿へ行きました。といっても、当然これが詰めてではないのですが、「魔人学園」をプレイしたせいか、何となくいつもと違った感じでした（影響されやすいね）。「センチ」をプレイして、好きなキャラの出身地に出かけた、という話も聞きますし（最近では編集の中川さんが「竜馬が行く」を読んで、土佐に旅立ちました。おみやげありがとう）、これはもう「魔人」ツアーやるしか！と（平）と熱く語り合っておりますが、はたしてヒマがあるでしょうか？　都内だけならまだしも、京都にも行かねばならんしなぁ。毎年この季節は「ＫＯＦ」、「ストＺＥＲＯ」といった、格闘ゲームシリーズの新作が登場します。今年も「ＫＯＦ'98」や「ＺＥＲＯ３」が発表されました。とりあえず「ＺＥＲＯ３」はプレイしました。新キャラのかりんは、「地味なフェイロン」といった感じでしたが、ギャルなので78％増しです（?）。私はバルログをメイン

PS 拡張計画

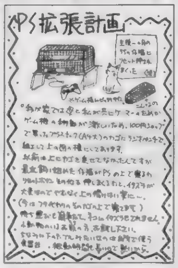
いやぁ、やっぱり大画面はいいなぁ。石丸電機本店６Ｆに行くとそう思います。最近気になるのはソニーのＫＷ－３６ＨＤＦ９とＫＬ－４３ＨＤＦ。でもどちらも高いのよねぇ。とてもじゃないけど手が出ません。まぁカタログでも見ながら耐えることとしましょう。（ち）

何やら大変な中古問題。ついに法廷闘争にまで発展してしまいましたね。大変な事態ではありますが、エンドユーザーを置き去りにだけはしていただきたくないもんです。白黒ハッキリ決着を付けることだけが最良の策とも思えないですしね。

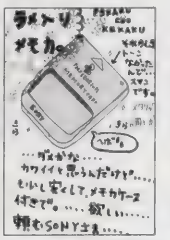
まぁでも、販売店側には分の悪い勝負だとは思いますね。裁判の結果はどうなるのでしょうかね？　ゲーム業界に住む人間としては、非常に気になる事態です、本当に。続報に注目しましょう。



▲三重県　水無月ミズキさん：運もあるみたいです（トホホ）。



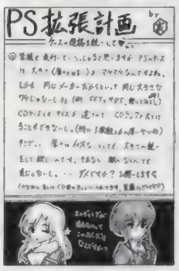
◀?県　鳥取パルプンテさん：猫＆犬リセットは危険ですから。



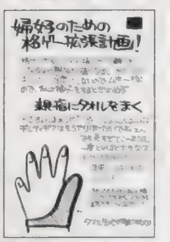
▲埼玉県　珊瑚さん：出るかもしれませんね。これは。安くは……？



▲鹿児島県　美桜てんしさん：飛びそうな勢いで回ってますけどね。



◀大阪府　三日月哀さん：統一規格は欲しいですよね。並べたとき。



▲鳥取県　ごちそうさん：親指はやばいですよね。特に２Ｄ格闘。



▲静岡県　ごとちさん：ありますよね。ランチャー持ってるのに…。



◀福岡県　いちやまみさん：編集部近辺だと全くないんですが……。

他機種のことも話したい

相変わらず、ゲームを買ってもプレイするヒマがありません。というか気力がありません。いつものクリアしない病が再発、『Ｆ完結編』も最終面でフリーズしております。がっかりです。（ち）

パソコン　パソゲーもとんとプレイしていません。借り物の「維新の嵐」をたまに起動するくらいです。しかも、花札を遊ぶだけ……。トホホです。そういえば、「ホワイトアルバム」も買うには買ったのですが、封を切ってすらもいません。まぁ家のパソコンが、まともに使えるような状態ではないし、それを改善しようという気にもなれないのが原因ですけどね。モニターなんかも壊れたままだし。あまりに金食い虫なので放ったらかしです、うちのパソコン君は。

SS　自社製品の話で恐縮ですが「お嬢様特急」は買うかも知れません。社販で安く買えそうですし……。なにより、柳沢さんのファンですしね。ＰＳ版とＳＳ版のどっちを買ったらいいかって？　ＳＳ版かなっと思ったけど、やっぱりＰＳ版にしときます。２Ｄゲームではありますが、オマケの内容で決めました。あとは「ルナ２」を買うと、しばらくＳＳは打ち止めですね。個人的には、未開封ソフトがたまっているので全然ＯＫですが。

DC　全然タイトルは発表されませんねぇ。近いうちに何らかのアナウンスはあるんでしょうけどね。個人的には、いろいろと期待するところがあるので楽しみです。「デドアラ」、「ガングリ」の系統の作品の新作なんかいけそうですよね。色々とＳＳ系の３Ｄ作品のグレードアップされた続編がでるのが楽しみですね。

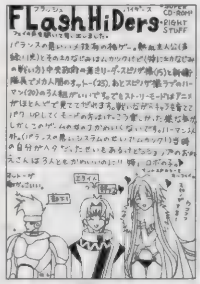
DVD　もうすぐでるバンダイの「オネアミスの翼」と「攻殻機動隊」。日本国内の販売価格（￥9800）は高すぎです。アメリカの倍の値段（約￥5000）で売るのはちょっとって感じです。日本語音声も入っているので、米国版を秋葉原で買うとお得なのですが、日本仕様プレイヤーでは再生できないのはガッカリでひどい話です。

クソゲーマー万才

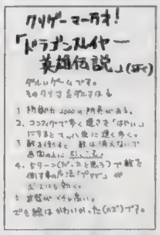
まだ『魔人学園』の人です。１回クリアしたのに、間髪入れずに２回目に突入。しかも、もうそれも終わりそう……。楽しいなぁ。（う）

今は「魔人学園」のおかげで、ほかの買ったゲームが全然プレイできません（というか、未開封）。でもまぁ、おもしろそうなゲームがあると買っちゃうのがゲーマーってもんです（たぶん）。それでも「双界儀」とか、ほかにも「ちょっといいなぁ」ってゲームはあるんですがガマンしてます。お金がないってのも理由の１つなんですけどね……。それにしてもお金持ちのゲームマニアってなかなかいませんねぇ（少なくとも私の回りには）。そんな友だちが欲しいものです。ゲーム買って、って感じ。

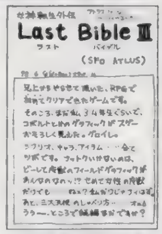
「ナムコアンソロジー１」って、ちょっと気になるんすけど買ってません。しかし、「２」は「ワルキューレの冒険」が収録してあるのでかなり楽しみ。アレンジモードでは、いったいどうなるのでしょうか。うむうむ早く発表されないかな。ところで、このシリーズはまだまだ続けてほしいですね。「ケルナグール」がポリゴンでアレンジされたりしたら、もう「買います」って感じ。あと、「ミュージアム」も続けてほしい。「バーニングフォース」とか「フェリオス」、「ピストル大名」（笑）といった、私の好きなゲームもまだ収録されていないしね。これから発売される「カプコンジェネレーション」も楽しみ。「スト II」シリーズもあるらしいし。あとは、「エリア88」と「ロストワールド」だ。お願い。



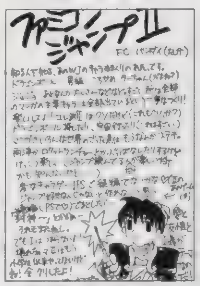
▲青森県　アメ屋ジョージさん：脇役の方がグッとくるのって多いですよね。



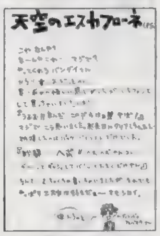
▲?県　?さん：プアゾ効きましたね。確かに。あっという間です。



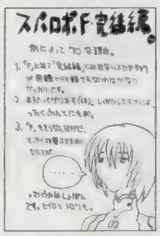
▲新潟県　白刃紗夜さん：３、４年生には怖いでしょうねぇ。



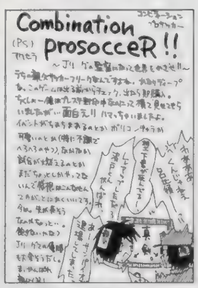
▲埼玉県　オコジョさん：今ならちゃんとしたモノが作れるかもしれませんね。



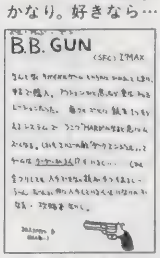
▲三重県　eDeNさん：ヘボでしたよねぇ。かなり。好きなら…



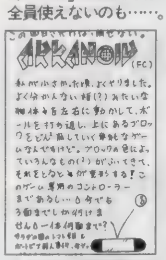
▲大阪府　雨宮五月さん：「Ｗ」の人たちは全員使えないのも…。



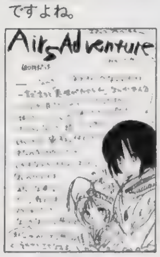
▲千葉県　都賀渉さん：ただゲーム観戦してるのも楽しいですよね。



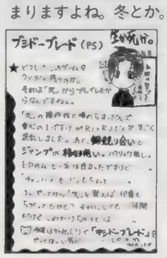
▲埼玉県　ももさん：結構難しいＳＬＧなんですよね。



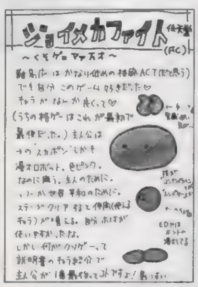
▲東京都　夢緒翔流さん：じっくりやるとはまりますよね。冬とか。



▲東京都　水樹清志さん：支離滅裂度は強烈でした。確かに。



▲新潟県　白刃紗夜さん：続編からプレイすると元のゲームは……。



▲東京都　ぽんたろ丸さん：結構いい格闘ゲームでした。絵は……でしたが。



まんが　東京都　科良（こじつけから生まれる新名称　アダ名のデキ方ってそんな感じですよね）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

ティー・イー・エヌ研究所から、7月23日に発売予定のＰＳ用ソフト、「全日本女子プロレス　女王伝説～夢の対抗戦～」の発売を記念して、予約キャンペーンが実施されている。キャンペーン実施店舗で予約すると、府川唯未選手たちのプライベートショットが収録された、オリジナル写真集がもらえるのだ。全女のファンは、ぜひ予約しよう。

●キャンペーン情報

7月23日に、リバーヒルソフトから発売されるＰＳ用ソフト、「オーバーブラッド２」の発売を記念して、予約キャンペーンが実施されている。ゲームショップで、官製ハガキまたは店頭備え付けの応募ハガキに、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、予約したお店のスタンプを押してもらったら、下記あて先へ応募しよう。先着10,000名にＣＧ集などが収録されている「政府機密データセット」が当たるぞ。しめ切りは7月22日（当日消印有効）。

〒814-0001
福岡市早良区百道浜2-1-22
福岡ＳＲＰセンタービル８Ｆ
（株）リバーヒルソフト「オーバーブラッド２」予約キャンペーン係



▲オーバーブラッド２に秘められた謎を解き明かす手がかりも……。

■魔王31才ニヤケ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。最近ムダ使いゲージがたまりっぱなし。

■犬ニヤケ：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。原稿がちゃんと届いたので○。

■バオウ中里ニヤケ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。なんか最近編集部で見ない。

■ほやへ田島ニヤケ：卑劣なゲームプレイなら天下一。でもボクとショートカットに弱い。ね。



まんが／宮須弥（ハリネズミ……クサくないですか？）・イラスト／岩瀬さとみ


▲北海道　哀原斑さん：「センチＪ」は9月になっちゃいました。


▲京都府　水桓珠呂さん：苦手だとＣＯＭ戦がキツイですよねぇ。



▲福井県　はせがわ皐仁さん：半分寝ながらヤルとか。どうでしょう？



▲富山県　藤沢直弥さん：似合うでしょうねぇ。Ｔシャツとか。



▲山口県　霧葉みしでぃあさん：予告編も要チェックなんでしょうか？

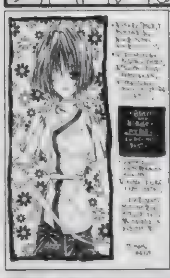


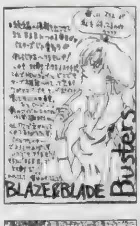
▲東京都　スティーブンさん：ペタペタって感じでステキです。



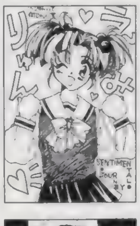
▲新潟県　藤月エンさん：いろいろ作って応募して下さいね。ペコリ。


▲東京都　卯月渉さん：大変ですよね。編集部でも結構苦労してました。


◀大阪府　雛瀬ユキさん：レベル低くてもタカビーなのは大事でしょう。生まれたときからです！



◀東京都　稲葉那智さん：対戦できますよ！　ばりばりで！



◀滋賀県　ごちうりさん：なんなんでしょうねぇ？

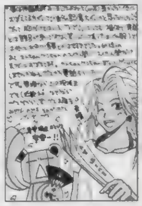


◀栃木県　めもるんさん：でも前編もいいですよ。


◀福井県　はせがわ皐仁さん：まあ、イロイロあります。



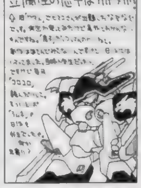
◀鳥取県　ごちそうさん：特にＰＳのコントローラだと……。泣けますよね。斜めが入らないんですよ……。


◀大阪府　水上陽平さん：いいですよね。裸体（笑）。


◀徳島県　金谷さん：イヤですか。隠れファン多いですが。



◀愛知県　斤氾絵社さん：繰り返しが基本ですから。



◀大阪府　雨宮五月さん：編集部にはもっと年寄りが……。



◀三重県　乙坂君比古さん：ヨッキュンＤＯＳっていうのがあって「〜です、ハイ！」とか言ってくれるんですよって……最近千葉ＴＶで再放送してました。



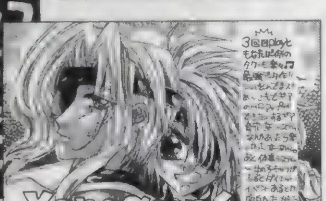
▶茨城県　みなみ流水さん：原作に忠実になるようですが……まだ判りません。写真を見てるとセリフが妙にカタイ気もしますが……。



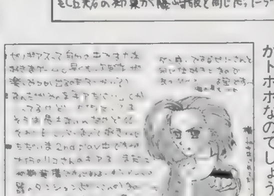
▲三重県　東本夕夜さん：１番強いのはペルソナですし。



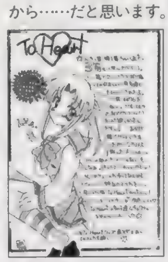
▲宮城県　渕上覚弥さん：シビアな所もあるから……だと思います。



◀千葉県　柴田恭子さん：体重はイベントに絡めて欲しかったですよね。惜しいのでした。


◀埼玉県　琵琶果林さん：主人公機が一番×なのがトホホなのでしょう。


▲群馬県　いずみ18さん：オリジナル要素がまた○なのです。



▲宮城県　渕上覚弥さん：アレはそういう人向けですしねぇ。

奴隷の趣味

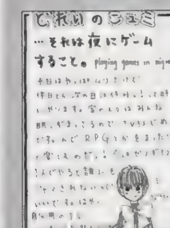
趣味に燃える！　それが人生！　というか華。踊り踊って迷子でチャチャチャチャ。でも趣味には帰ってくるのですね？　えぇ。帰りますとも！　だから私です。と言うのはオレ（魔）

「公衆便所に落書きするのが趣味です。なんか、上京してから変にクセになってて、最近では描きながらじゃないと出なくなっちゃいました。なんか楽しいんですよ。ヤバイですね」東京都　ナゴシさん：

確か……公衆電話のビラと一緒で見つかると軽犯罪で罰則があったような……まあ、一部では便所アートなんて言われてますけど。どういう絵を描いているのかが判らないのでアレですが、「街の美観を損ねる」なんて理由で怒られたりするのはバカバカしいので止めた方がいいかもしれません。アレ？　でもこの場合、どうやって捕まえるんだろう？　便所で絵を描いてる時に捕まえないと現行犯逮捕できないですよね？　個室で描いてたら上から覗くとか？　よく考えてたら便所の落書きで捕まったなんて人聞いたことないしなぁ。う〜ん。赤信号で渡った人の罰金みたいなモノなのかなぁ？　よくわかんないや。



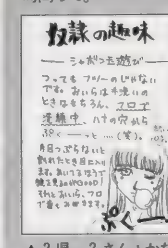
▲鹿児島県　海松さん：サイケデリックパンダミュージアムです。



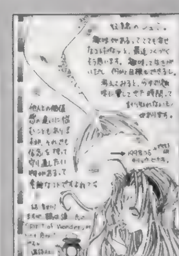
▲岐阜県　柊大和さん：良いですよね。その時間って。

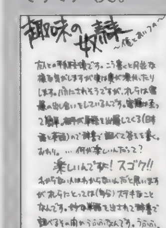


▲徳島県　浅薙柚椰さん：アリでしょう。お金無いときなんかも○です。

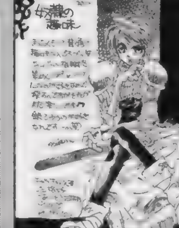


▲？県　？さん：かなりイヤな絵ですが楽しそうです（笑）。


▲新潟県　葵龍ひなきさん：大事ですよね。ナイとヨワヨワです。



▲千葉県　都賀渉さん：そうして賢くなっていくのでしょう。



▲千葉県　柴田恭子さん：銀は磨くのも楽しいですよね。キュッキュッ。

見直したっすよ（ほ）さん。頑張ってね。とりあえず、俺はもう少しで3回目のプレイに突入する予定なんで、一緒に頑張ろうじゃありませんか。というわけで、と。（う）さんがテレビ（ＳＯＮＹのベガ）を購入したのをうらやみつつ、俺も本気でテレビ購入を検討中です。候補としては（う）さんと同じベガか、東芝のＦＡＣＥ。でも俺の部屋、狭いからなぁ。25型くらいじゃないときついかも。とすると、これらのテレビはちょっと……難、かな。ＳＯＮＹのＰＳ用テレビ（前面に丸いスピーカーが2つついてるヤツ）にしようかなぁ。ＳＯＮＹ製のテレビはブラウン管がいいから。ＰＳ用のＲＧＢ端子もついてるしね。基本的にテレビはゲームにしか使わない（ほとんどテレビ番組は見ない）ので、こういう配慮は嬉しいんだぁ……。明日……って、もはや今日か。帰りに新宿でも寄ってテレビ見ていこうかな。（平）

奴隷 DOMINO BOX

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うきききニヤケ：最近は「魔人学園」しかし好きねキミも。オレヤル時間ない。ウガッ！

■さとちーニヤケ：しかしボロボロでもカプコンの発表会や映画には行くからなぁ。スゴイね。

■ちくちりじゃけん：皮肉を言うのが大好き。素体ってどこかカッコヨサゲ。

■平吉チンゲ：眠くて忘れたがオレに酷いことをしたからキミの絵は今回オレ（魔）オリジナル。

「東京魔人学園剣風帖」は面白ぇっすなぁ。編集になって、編集部常駐率がやたらと高まったのをいいことに、ちょっとしたスキも見逃さず、ガリガリ旧校舎潜ってるですよ。おや？ どうやら今、(魔)さんに電話がかかってきているようです。会話の断片をつなぎあわせるに、小蒔のイベントが起こらなくて困っているようです。……って、(ほ)さんかい。はぁ、小蒔狙ってるのね。で、クリスマスイベントを起こすのに必要なイベントが起こってなくて困ってる、と。や～い。俺は舞子さん狙い（現在2回目のプレイ中。ちなみに1回目もそうだった。進歩が無いというか飽きないというか……）だから、そんなの全然関係ないもんね。俺に聞かれたってわかんないでちゅ。んで、と。おや？ 話がキャラメイクに変わっているようです。どうやら最初からやりなおすことに決めたらしい。おぉ、それはそれで男らしいじゃないか。


▲三重県　東本夕夜さん：我は照らす光とならん。助け合ってます。


▲宮城県　NAKOさん：親衛隊できますよね。アグさんとか。



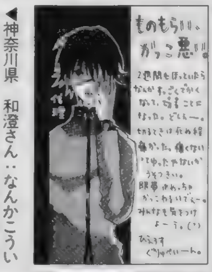
▲神奈川県　朝海陸さん：やったことナイ人にはお薦めの1本です。


▲千葉県　N・Oさん：ソレはソレでカワイイ気がします。


▲神奈川県　楽柚さん：でもついてゆくでしょう？ だから大丈夫。



◀神奈川県　和澄さん：なんかこういうホノボノとしたのもいいですねぇ。



最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク誉められます

◀静岡県　スピッツ犬さん：痛いのはやですねぇ。目って急所ですし。

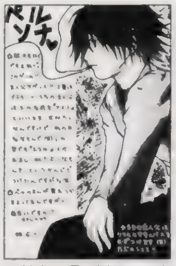


▲千葉県　ちったんさん：しかもノアの箱船編。ジャックも大活躍です。



▲山形県　雷輝しれつさん：長身美形でストーリーは一体？

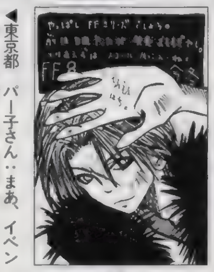

▲千葉県　彩軌彼方さん：しかもしゃべります。ばりばりです。


▲神奈川県　榊原ケイさん：時間はかかってもイイモノはいいわけで。



▲東京都　山師さん：初「バイオ」にしてはムチャですねぇ。


◀東京都　パー子さん：まあ、イベント撮るだけでも……大変です。

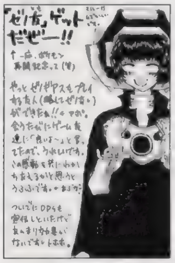


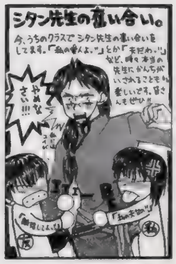
◀大阪府　パラノイアさん：遅すぎですよね。さすがに待たせすぎのような。



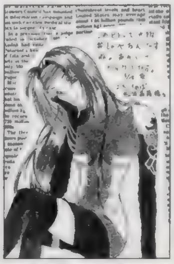
▲石川県　蒼万里さん：ひとつひとつじっくりと。出来ることからです。

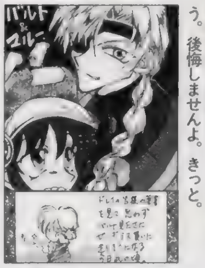

▲大阪府　裕之さん：彼強いですよね。パワーアップしすぎです。


▲埼玉県　ちょこぐまさん：ネズミにもDPSを宣伝させましょう！



▲東京都　チャーリィさん：先生に勘違いされるくらい大きな声は……。


▲東京都　碧川葵さん：ナイスバディの典型ですから。バイン。


◀富山県　藤沢直弥さん：走りましょう。後悔しますよ。きっと。


◀埼玉県　オコジョさん：つまりこのページには先生がたくさん！ ですね？


◀兵庫県　YUKIO型さん：ぎりぎりですもんね。どきどきです。


◀宮城県　嘉居夕晏さん：予定ですけど……年末とかですかね？


▲宮城県　白河風華さん：部隊って……ナニするんでしょう？



▲新潟県　RATAさん：さりげなくチャイナ。それは大繁盛。



◀群馬県　凱天さん：ソレは……やってからのお楽しみっていうか。買ったなら、もう判りましたよね？ そんな感じです。

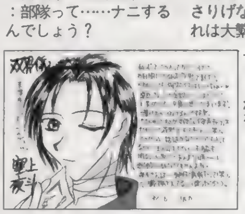


▲千葉県　S・風雅さん：キャラがガンガン増えたようです。移植も期待の作品ですからねぇ。実際の所どうなんでしょうねぇ？



▲千葉県　柴田恭子さん：もっと冒険を……って感じですよね。終わらないRPGとかって出ませんかねぇ？


▲神奈川県　如月龍牙さん：テンション高いですよね。昔っから。ハチャメチャですから。今度は双六ですけど……。



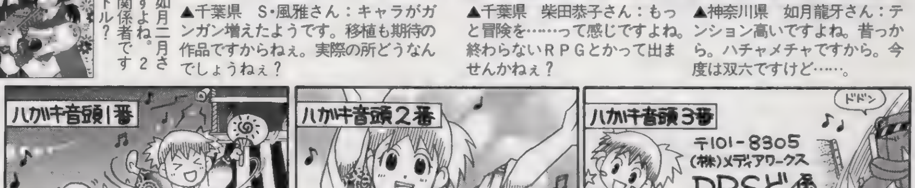
◀愛知県　琴瀬遥さん：違いますね。きっと戦えますから。強いですし。かなり。



◀愛媛県　如月二月さん：そうですよね。2人とも宗教関係者ですもんね。バトル？

描いたら飲む！　飲んだら描く！

イロイロ飲んでハガキを描くとどうなるでしょう？　では実験です。「うぉー！　よせー！　オレは飲めないんだぁ！　やめろ…ごぶ」ドクドクドクドクドク……3リットル飲んだ後にさあ、描いて見ろ。「いかーん！　描けーん！　なにをー！　よせー！　フマキラ！」という結果になりました。将来あるみなさんは飲んでハガキを描くなんていう暴挙には出ないように、気を付けて下さい。それダケが先生は、心残りで……ゴフ！　ゲフ！　ア、アレだけは飲むなぁ！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ホイント、文章も5ホイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.79 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月23日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.76

①「Tから始まる物語」スタッフジャンパー
喜田直（和歌山県）
②「Tから始まる物語」ポスター
川上真司（石川県）
③台本A・「かないみか」
為谷伸介（島根県）
④台本B・「高橋美紀」
小堀祐子（埼玉県）
⑤台本C・「こおろぎさとみ」
坂口竜也（山口県）
⑥クレイマンキーホルダー作成キット
清水健士（大阪府）仁矢鉄也（北海道）
角剛明（鳥取県）大島ちはる（富山県）
前田絵美（兵庫県）その他5名
⑦クレイマンTシャツ
行成道夫（香川県）山崎智巳（山口県）
森野淳士（大阪府）古澤朋宜（新潟県）
北村直樹（神奈川県）
⑧バブルン貯金箱
鈴木正治（福島県）松本欣也（千葉県）
竹川実（静岡県）高橋慎吾（山形県）
村上由子（鹿児島県）その他5名
⑨「キッチンぱにっく」定規
板谷圭介（新潟県）木村芳和（神奈川県）
早川真樹（東京都）上田優太（埼玉県）
青木孝子（栃木県）
⑩PSソフト「Nightmare Project 〈YAKATA〉」
倉田雄大（東京都）清水幸介（福岡県）
田中元春（広島県）
⑪PSソフト「マリーのアトリエPlus ～ザールブルグの錬金術士～」
島尾大介（大分県）深見賢哉（福島県）
沢北靖子（長野県）
⑫PSソフト「ナムコアンソロジー1」
石垣友希恵（福井県）河田賢（高知県）
大和貴史（愛媛県）
⑬PSソフト「ポケットファイター」
木坂光治（岡山県）塚田洋樹（北海道）
中本広行（大阪府）

（以下、欄外に続く）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①［特報］EHRGEIZ②［特報］アナザー・マインド③［特報］スレイヤーズわんだほ～④［新作］サウザンドアームズ⑤［新作］私立ジャスティス学園⑥［新作］実況パワフルプロ野球'98開幕版⑦［新作］ジオメトリーデュエル⑧［新作］beat mania⑨［新作］MILLION CLASSIC⑩［新作］Jet Moto'98⑪［RPG］BRAVE FENCER武蔵伝⑫［RPG］スターオーシャン　セカンドストーリー⑬［RPG］封神演義⑭［RPG］エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～⑮［RPG］Blaze&Blade Busters⑯［攻略］ダブルキャスト⑰［攻略］双界儀⑱［攻略］XI［sái］⑲［攻略］ヒロインドリーム2⑳［攻略］電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！㉑［G］お嬢様特急㉒［G］ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～㉓［G］季節を抱きしめて㉔［G］サンパギータ㉕［G］星の丘学園物語　学園祭㉖［G］Mystic Mind～揺れる想い～㉗［連載］DPSソフトレビューthe DEEPER㉘［連載］電撃PSコロシアム㉙［連載］4色奴隷㉚［連載］電撃プレイクエスチョン㉛［連載］ウラワザデータベース㉜［連載］影牢～刻命館 真章～はじめて物語㉝［連載］電撃コラムス㉞［連載］PSの奴隷㉟［連載］新作ソフトステーション㊱［連載］電撃ランキングステーション㊲［連載］電撃NEWS STATION㊳［付録］メモリーカードシール夏の新作SPECIAL

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p208～p209）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション79号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい③変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）⑦D7（Vol.73）⑧D8（Vol.77）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p208～p209）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション79号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 79号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.79

双界儀 オリジナルグッズ

（提供：スクウェア）

1 双界儀ポスター 10名



▲皇名月さんのイラストが印象的な、店頭告知用ポスター。

2 双界儀トレカセット 3名



▲こちらは予約特典のトレカ。コンビニ用と一般のお店用、各3枚入りをセットで。ケースに入っていてちょっと豪華。

3 CDレンズクリーナー「掃除の達人」 5名

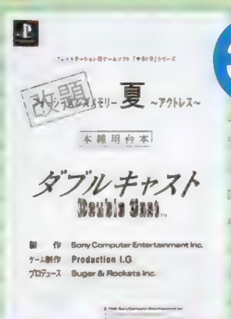




◀アクラスから発売されているCDレンズクリーナー。ボイスガイドも付いているので、簡単にCDレンズをきれいにできる。

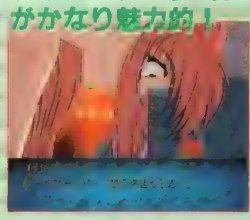
（提供：アクラス）

4 『ダブルキャスト』台本 （提供：SCEI） 3名



◀予約特典として配られた台本。最も良いエンディングが収録されているぞ！ この本通りに物語を進めていけば、ハッピーエンドも楽々？

フルアニメーションがかなり魅力的！





マルチエンディングなのも、さらに魅力的!!

5 栗林みえ メモパッド 5名



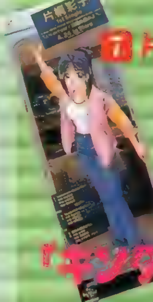
◀CDシングルと同じデザインのメモ帳。実は裏もCDと同じなのだ。

6 栗林みえ オレンジカード 5名



◀こちらはJRで使えるオレンジカード。

7 片桐ポスターセット 5名





◀▶シングル版とアルバム版、それぞれのプロモーション用に作られたポスターを2枚セットで。もちろん非売品。

『キングレコード』グッズいろいろ

（提供：キングレコード）

PSソフト 3名

もうすぐ夏休み！ 海やプールも良いけれど、長い休みの何日間かは、PS使って遊んでね♥



8 エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

▲前作より恋愛要素が強くなった、育成SLGだ。

（提供：タカラ）



9 SHADOW TOWER

▲新しい世界観と多種の新システムが魅力のリアルタイム3D・RPG。とても個性的。

（提供：フロムソフトウェア）



10 ポイッターズポイント2 ～SODOMの陰謀～

▲前作よりも熱い戦いが楽しめる、対戦ACTの決定版。

（提供：コナミ）



11 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

▲BGMが演歌という、男気溢れるRCG。燃えます！

（提供：ヒューマン）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.83（8月28日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.79係

〒	□□□－□□□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
	TEL　　（　　　）	
氏名	ふりがな 男・女	生年月日　年（西暦） 19　月　日
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

PIONEER LDC







ポン…。わたし、鳴い
レイ、ナディア、ノリコ達
ストーリーモードは「シンジ編」、「ジャン編」、「ノリコ編」の三つを用意！これをクリアするとさらにすごいことが…？
あのレイが、ナディアが、雀牌片手に大騒ぎ！いろんな表情をみせてくれるぞ！
フリー対戦モードは二人打ちと四人打ちのふたつを選べちゃう！好みのキャラで卓を囲め!!
「ダブル役満」「流し満貫」などお好みのルールに変更可能！他にも楽しいオプションが満載なのだ!!
新世紀EVANGELION エヴァンゲリオン
初回特典 初回版をお買い上げの皆様全員に特製描きおろしポスターがついてくる！
エヴァと愉快な仲間たち
7月23日発売 価格6800円（予価）
GAINAX
http://www.gainax.co.jp/
株式会社ガイナックス TEL0422-53-5568
©1998 GAINAX ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©NHK・総合VISION・TOHO
記載の会社名・製品名は各社の商標または登録商標です。発売・販売元 株式会社ガイナックス
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
イラスト：鈴木俊二・ひぐちきみこ



ているの…
が麻雀で対決!
まーじゃん
あっ
PlayStation


T&ESOFT
PlayStation
再び、冒険の世界へ――。
前作「Blaze&Blade～Eternal Quest～」からデータコンバート可能。お気に入りのキャラで大暴れだ!
操作性・画面構成などよりプレイし易くリニューアル。アイテム交換も可能に!
「4人同時プレイがアツい!」「自由度が高い!」など
好評を博した「Blaze&Blade」が、
さらにパワーアップして登場。
その名もバスターズ!
Blaze&Blade Busters™
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ
9月17日発売予定
予価4,800円(税別)
©1998 T&E SOFT
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ホームページ
BUSTERS お宝ゲットキャンペーン
特製メモリーカードケースが予約者全員に当たる!
予約キャンペーン実施中!(締切9/10)
特製メモリーカードケース(2コ1セット)をプレゼントいたします。(9月10日までに予約された方のみ有効)
※イメージイラスト
(実際の賞品とは異なります)
※特製メモリーカードケースは、メモリー
フトウェアの複製行為および賃貸(レンタル)、中古販売についてこれを一切許可しておりません。

電撃PlayStation G

熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁



お嬢様特急
ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥〜
季節を抱きしめて
サンパギータ
星の丘学園物語 学園祭
Mystic Mind〜揺れる想い〜

イラスト/伊藤勇太

お嬢様特急 エクスプレス

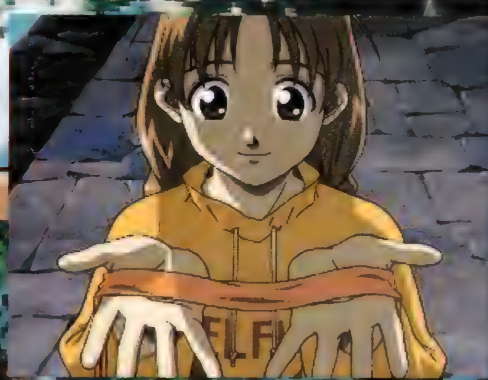
ヴェガに乗車する前に再確認!!

彼女を射止めるための5カ条



お嬢様特急

7/30 AVG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
▶MC(1ブロック)／AC(DS)対応



期待高まる恋愛トラベルAVG『お嬢様特急』。発売直前の今回は、女の子のハートを射止めるために重要な基礎知識をまとめてみたぞ。

基本を押さえて15日間をステキなものにしよう!!

ここで紹介している5つのポイントは、ゲームを進めていく上で忘れてはならない重要な基礎知識だ。プレイ中、常にこの5ヵ条を頭に入れておけば、ヴェガで行く15日間の日本縦断の旅が快適になるぞ。



◀キミはどの子と結ばれるのかな!?

その1 女の子たちの乗車駅をチェック

13人いる女の子たちは、初めから全員ヴェガに乗車しているのではない。お目当ての子がどの停車駅から乗ってくるか、しっかり覚えておくこと。

その2 女の子に対する会話の心得

車内や観光地で女の子と会うと、話すことができ、たまに会話中に選択肢が登場する。ここでうかつな返事をするとその後、苦戦してしまうので注意。

その3 よく出現する車両の傾向を掴む

女の子たちはそれぞれ意志を持って行動しているため、いつも決まった場所に現れるとは限らない。そこで女の子の行動を推測して車両を移動するのだ。

その4 女の子たちの乗車区間を知る

乗車してきた女の子たちは、それぞれの目的地に到着するとヴェガを降りてしまうのだ。いかに乗車区間内で彼女のハートをガッチリ押さえるかが重要！

その5 観光地で女の子をデートに誘う

お目当ての女の子と仲良くなるには、デートが一番の近道！　そこで停車駅に到着したら、まず女の子をデートに誘ってみよう。これは基本中の基本！

乗車駅を把握して出会いイベントを見よう

山口星奈
乗車駅▶稚内
発車のベルが鳴り、ヴェガのドアが閉まるギリギリで乗り込んでくる星奈。旅行カバンを主人公に投げてくるぞ。

桜井真美
乗車駅▶稚内
真美は1枚絵のビジュアルがない。車内を見回っているときに、泣いている彼女の姿を発見することになるぞ。

七尾つばさ
乗車駅▶札幌
札幌駅に降り立つと、後ろからいきなり目隠ししてくる彼女。幼い頃の思い出のシーンが流れるぞ。

松浦　愛
乗車駅▶青森
愛は出発ギリギリでヴェガに乗車してくるため、ドアに荷物が挟まり、中身をばらまいてしまうのだ。不幸です。

伊東小麦
乗車駅▶仙台
貧乏な小麦は、ヴェガのチケットを購入するためにエレナと露店を開いている。そこに主人公が通りかかり……。

エレナ＝ユーリ＝ノーティス
乗車駅▶仙台
エレナはひょんなことから知り合った小麦と2人で、旅の資金稼ぎをしている。彼女の色仕掛けにドキッ♥

千歳さとみ
乗車駅▶東京
さとみはヴェガであることを知らずに、出発の直前に乗車してくる。1人旅には何かワケがあるみたいだけど…。

飯山みらい
乗車駅▶東京
人気アイドルのみらいは、東京駅の駅前でイベントを開いている。ここで彼女に指名されて知り合うことになる。

加古川秋子
乗車駅▶金沢
金沢駅に降りると、秋子がハチに追いかけられて逃げてくる。主人公を見た彼女は、一目惚れしてしまうのだ。

北上　緑
乗車駅▶金沢
緑とは、車内で偶然(!?)ぶつかって知り合うことに。彼女も1枚絵のビジュアルがないのだ。ちょっと残念。

岩泉風音
乗車駅▶名古屋
風音が連れているリスのピノをネズミと見間違えた車掌さんが、悲鳴を上げる。ちょっとばつが悪そうな風音。

津山菜々子
乗車駅▶京都
ヴェガでアルバイトをしている菜々子とは、彼女が押していたワゴンが静花にぶつかるハプニングで知り合う。

鹿島静花
乗車駅▶京都
京都駅のホームで、大きな荷物を運ぼうとしている静花を目撃。主人公をボーイ扱いして、荷物を運ばせるのだ。



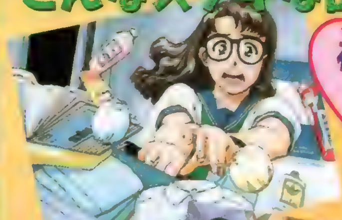
同じ出会いイベントでもシチュエーションが変化！



▲お目当ての女の子との出会いは、やっぱりビジュアル付きでないとねっ！

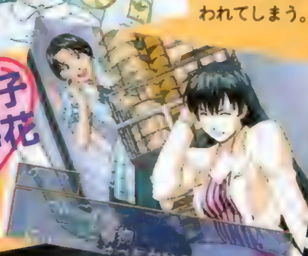
このゲームは、同じ女の子の出会いイベントでも、プレイヤーの行動や選択によってシチュエーションが変化するのだ。出会ったときに1枚絵のビジュアルが見られるメインの出会いの他に、それを見逃してしまった場合は車内で偶然出会うケースがある。また、全く出会わずに女の子が下車してしまうこともあるので注意しよう。

こんなステキな出会いが待ってるよ



◀愛は乗車早々から不運に見舞われてしまう。





▶この2人、道中はライバル関係になるのだ。



▲エレナの胸元が気になる、2人との出会い。

初 デートは大切な思い出

恋愛モノの楽しみと言えば、やっぱり愛しの女の子とのデート！　そこでここでは、メインキャラ13人との初デートをまとめてみたぞ。どこの観光地でデートできるのか、各スポットの紹介もしているから女の子を誘うときの参考にしてほしい。また、事前の会話をちゃんとしていないと誘えない場合があるので注意しよう。



◀停車駅に着いたら個室へ行って、デートに誘おう。

七尾つばさ

デートスポット：青森　新町通り



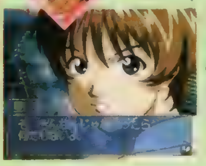


つばさとの初デートは、青森の新町通りで行われる日本三大祭りの1つ、ねぶた祭りだ。青森駅に到着したら、すぐにつばさの個室へ向かおう。すると、その日の夜に祭りが行われるので、すぐに出かけることになるのだ。

山口星奈

デートスポット：札幌　TV塔

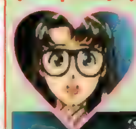




札幌駅に到着したら星奈がいる個室へ行き、デートに誘う。すると翌日、札幌の名所の1つ、TV塔で星奈とツーショットができるぞ。この近所には、彼女の思い出の場所があるらしいんだけど…。あとはプレイしてのお楽しみ！

松浦愛

デートスポット：仙台　青葉城址





いつも不運が付きまとう愛とは、仙台の青葉城址でデートすることができるのだ。仙台駅に到着したら、ちゃんと愛の個室へ行き、デートの約束をしておこう。翌日の楽しいデートで、彼女の不幸を少しでも和らげてあげようね。

岩泉風音

デートスポット：京都　比叡山





自然と動物をこよなく愛する風音。そんな彼女とのデートは、まだ自然がいっぱい残っている京都の比叡山でだ。ここまで車内での行動が多かったから、この日のデートは解放感いっぱいで2人にとってステキな思い出になりそう。

桜井真美

デートスポット：札幌　羊ヶ丘展望台



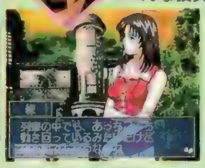


絵を描くのが趣味という真美は、景色が美しい羊ヶ丘展望台でスケッチをする。札幌に到着した時点で彼女と約束すれば、翌日2人で羊ヶ丘展望台へ行くことができるぞ。この日の真美は、いつになく笑顔が多くてステキなのだ。

北上緑

デートスポット：？？？？





緑は他の女の子と異なり、主人公と会っても言葉少なにいつも立ち去ってしまう。そんな彼女なのでデートイベントもなく、たまに観光地で1人でいる緑を目撃するぐらい。とは言っても、その他のイベントはあるので探してみよう。

飯山みらい

デートスポット：松本　旧開智学校



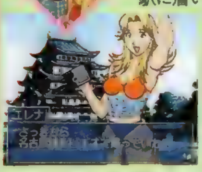


普段は仕事が忙しくて学校へろくに通えないみらい。彼女が行きたいと思っているデートスポットは、松本にある旧開智学校。誰もいない学校の風景を眺めながら、今まで送ってきたみらいの私生活の一部を語ってくれるのだ。

エレナ＝ユーリ＝ノーディス

デートスポット：名古屋　名古屋城



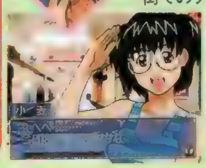


いつも小麦と行動を共にしてきたエレナとは、名古屋で2人きりでデートができる。駅に着いたらエレナの個室へ行き、デートの約束をしよう。日本びいきのエレナと行く場所は、金のしゃちほこで有名な名古屋城。楽しそうだ。

伊東小麦

デートスポット：名古屋　地下街



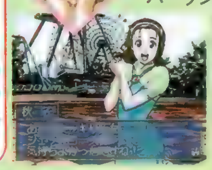


エレナと一緒のイベントが多い小麦。彼女と2人っきりになれるのは、名古屋の地下街でのデートだ。前日に約束を取り付けたら、時間に遅れないように待ち合わせの場所へ行こう。おしゃべりな小麦と、楽しい1日が過ごせるぞ。

加古川秋子

デートスポット：名古屋 長島スパーランド





主人公に熱烈ラブラブな秋子との初デートは、名古屋にあるデートスポットの長島スパーランドだ。彼女の個室に誘いに行くと、2つ返事でOKしてくれる。1人で舞い上がっている彼女を見ていると、ホントに飽きないんだよね。

鹿島静花

デートスポット：大阪　異人館





お嬢様育ちで、いつも高飛車な静花。そんな彼女をデートに誘えるのは大阪で、約束の翌日に観光スポットの異人館へ行くことができる。この日のデートで、いつもと違う彼女の一面を見ることができるので、その日をお楽しみに！

津山菜々子

デートスポット：大阪　アメリカ村





生粋の浪速っ子の菜々子。彼女とのデートは、大阪にあるアメリカ村で、いろいろな物を食べ歩きする。さすがに新しい味を求めて旅をしている彼女だけあって、味にはうるさいようだ。この日の料理には、満足したのかな？

千歳さとみ

デートスポット：松本　松本城





さとみとは、松本の松本城で初デートができる。彼女は意外(!?)と歴史に詳しく、デート当日はいろいろ松本城について話してくれるのだ。さすが、学校では優等生で通っているだけのことはある。でも、本当に話したいのは……。

出現率が高い車両は!?

このゲームの基本は、女の子と会って会話を繰り返し、それぞれの女の子のシナリオやイベントを進めていくこと。そこで、車両別によく出現する女の子をまとめてみた。



◀客車をメインに、他の車両にも足を運んでみよう。

乗務員さんも忘れずチェック！



▲乗務員さんたちとのデートでは、いつもと違う彼女たちが見られるぞ。

メインキャラ13人に加え、ヴェガで働く5人の乗務員ともコミュニケーションを図ることができるのだ。しかも、彼女たちにもイベントが用意されていて、通常イベントに加えてデートまでできちゃうぞ。いきなりサブキャラ狙いでプレイするのも一興かもネ。





けさみSTREET! プレゼント&イベント情報

いよいよ発売直前の「お嬢様特急」。このコーナーではゲーム本編に先駆けて発売されるグッズや、「お嬢様」関係のイベントなどを紹介するぞ！

特製ピンズセット



登場キャラ13人の女の子を型どった特製ピンズセット。描き下ろしイラストを使用したステッカーも付いてくるのだ。SDキャラがかわいいぞ。発売中。



↑サントラCD

ゲーム中に使用されたBGMと、人気キャラ6人の声を当てた声優が歌うヴォーカル曲を収録した2枚組CD。7月17日発売予定。

文化放送（ラジオ大阪）にて放送中のラジオドラマ「電撃大賞～お嬢様特急～」の中で放送されたミニドラマを収録。発売中。

ドラマCD↓



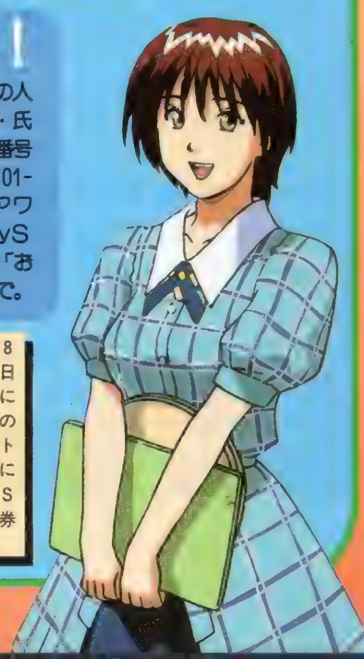
今回紹介しているサントラCDを3名様、ピンズセットを5名様にプレゼント！　ゲームの外でも『お嬢様』の世界にひたりたい人のためのアイテムだ。応募のしめ切りは7月23日（当日消印有効）あて先は右のとおり。発表は発送をもって代えさせていただきます。

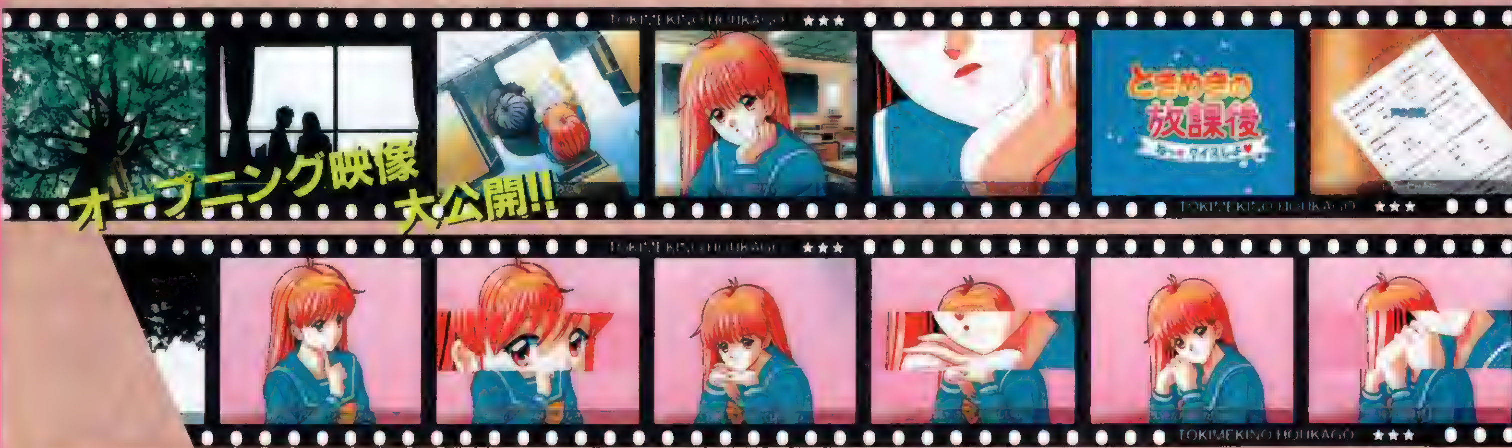
あて先！

プレゼント希望の人ははがきに住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒101-8305㈱メディアワークス電撃PlayStation編集部「お嬢の2！」係まで。

イベント情報

「お嬢様特急」の発売を記念して8月8日には秋葉原のソフマップ本店にて、9日には大阪のソフマップ（日本橋4号店）にて原案のあかほりさとる先生、シナリオの花田十輝先生と声優さん（未定）によるトークショーが開かれる。当日ソフマップにて「お嬢様特急」のソフト（PS版、SS版どちらでも）を購入すると先着で参加券がもらえるのだ。





発売直前特別講習
クイズ画面を完全解説

えー、これから集中講座を始めよう。来たる7月16日の本番に備え、このゲームの大事なポイントをチェックしていく。まずは、メインとなるクイズ画面をしっかり把握することが重要だ。この画面にはいろいろな情報が含まれているので、その1つ1つをしっかり理解したうえでゲームに臨んでほしい。次に覚えることはパートナーとなる登場人物たちだ。『ときめき』でおなじみの14人のキャラ全員を選ぶことができるので、今からプロフィールを再確認しておくこと。あとは愛の力で難問の数々を乗り切ってくれたまえ！

学年・月表示



これは見てわかる通り、ローマ数字で表記されているのが現在の学年で、円内の数字が現在の月だ。ゲームの期間は『ときめき』本編同様3年間で、「放課後」では月単位のスケジュールで進行していくぞ。

ライフ

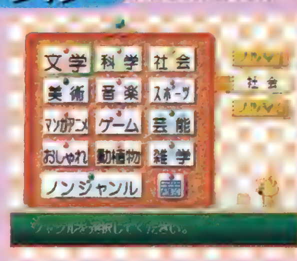


▲▶コンティニューすると、せっかく上げた感情度も台無し。

クルクル回っているハートマークがプレイヤーのライフだ。ライフ数は5で、クイズに誤答すると爆弾マークに変化する。すべて爆弾になると、爆発してゲームオーバーになってしまうぞ。コンティニューすることはできるが、女のコの感情度はガクッと下がってしまうので注意が必要だ。つまりお手つきは4回までと考えよう。

ノルマ&ジャンル

▼13種類のジャンルから選ぶことができるぞ。



その月のクイズは、ジャンルセレクトで選んだジャンルが2つ、ランダムで選ばれたジャンルが1つ出題される。正解するまで1つのジャンルのクイズが出題され続ける仕組みだ。ノルマは普段は3問（3年目は4問）だが、学期末テストは7問に増えるぞ。

ときめきの放課後™
ねっ★クイズしよ♥

発売を目前に控えた今回は、最後の追い込みをかけるべく特別講習を開講する。基本的なクイズ画面の説明と年間行事のイベント、パートナーに選べるキャラなどを詳しくレクチャーしていくので、しっかり予習しよう。オープニング映像も公開しておくので、各自よく見ておくように！

ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥～	
7/16 ETC	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)



藤崎 詩織

誕生日・血液型はプレイヤーが決定

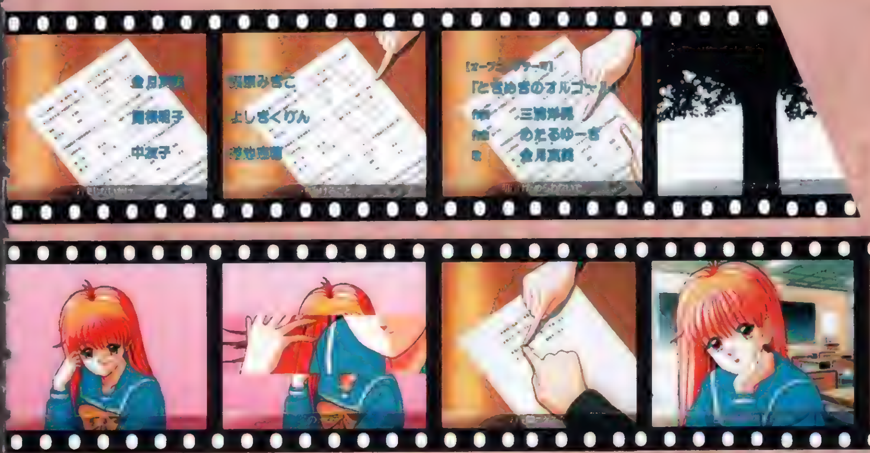
主人公の幼なじみであり、きらめき高校のスーパーアイドル。趣味は音楽鑑賞。頭脳明晰、スポーツ万能のため、不得意なジャンルはあまりなさそうだ。



如月 未緒

2月3日生まれ
A型

体が弱いことを気にしている文学少女。クラブは文芸部か演劇部に所属することになる。スポーツにはうといかもしれないが、小説や演劇、映画などには精通しているだろう。



金月真美さんが歌う主題歌CD発売!!

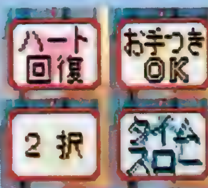


マミリンこと金月真美さんの半年ぶりのニューシングルは、このゲームの主題歌で、その名も「ときめきのオルゴール」。カップリングの「春色の風の中で」はエンディングテーマになっているぞ。2曲とも、『ときめき』本編の主題歌を作曲したメタルユーキ氏が手がけていることにも注目。シリーズの主題歌としては、実に4年ぶりの新曲となるのだ。

▶●発売日／7月24日　●価格／¥1,020(税込)
CW：春色の風の中で

正解率&アイテムゲージ

正解率欄には、プレイヤーの総合的なクイズ正解率が表示される。この欄の周りにある円形のゲージがアイテムゲージ。これはクイズに正解したときの残りタイムゲージによって増えていき、いっぱいになると右の写真のようなお助けアイテムが出現する。



パートナーの解答数

クイズ中にR1ボタンでパートナーに答えてもらうこともできる。この数字は、パートナーが解答できるその月の限度数を表しているぞ。解答数は女のコの感情度によって0～7回まで増減する。



◀キャラによって得意なジャンルがあるのだ。



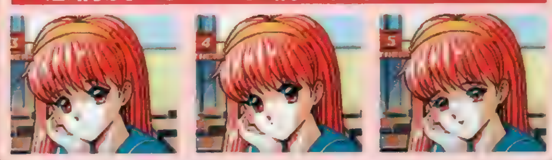
パートナー

ここにパートナーに選んだ女のコが表示される。状況に応じていろんなことを喋ってくれるのだ。仲良くなればなるほど表情も変わっていくぞ。



◀クイズの成績により女のコたちの感情度が変化する。

感情度によって表情が変化していく!!



タイムゲージ&解答選択欄

時間とともに減っていくタイムゲージがなくなる前に、問題の解答を下の4つの中から選ぶのだ。タイムオーバーになるとお手つきと見なされてしまうぞ。また解答選択の方法は、◎⊗△◻ボタンで決定する「ボタン選択」か、✚キー+◎で決定する「カーソル選択」の2つから選べる。



紐緒　結奈

7月7日生まれ
A型

世界征服という野望を持つ、きらめき高校のマッドサイエンティスト。日夜怪しげな実験と研究をしているらしい。理数系には異常に強いであろうことは、想像に難くない。



片桐　彩子

9月30日生まれ
B型

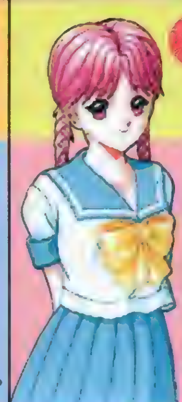
英語交じりの言葉を操る芸術系少女。絵を描くことが趣味で、カラオケが得意なので、その方面には自信がありそうだ。クラブは美術部か吹奏楽部。



虹野　沙希

1月13日生まれ
A型

野球部かサッカー部に所属する運動部のアイドル。スポーツ観戦が好きなだけに、スポーツには詳しいだろう。趣味が料理なので、その手の問題ならおまかせ。



古式ゆかり

6月13日生まれ
B型

テニス部に所属するおっとりとした大和撫子。お嬢様だけあって、礼儀作法はひと通りたしなんでいるだろう。趣味は編み物なので、服飾関連の問題もそこそこ答えられるかも。

年間行事で見るイベントシーンの数々

1カ月の流れ

月表示・オプション
↓
ジャンルセレクト
↓
パートナーセレクト
↓
ク イ ズ
↓
感 情 表
↓
イ ベ ン ト

左の進行表の通り、クイズに正解してノルマを達成できれば、めくるめくイベントシーンを見ることができる。発生するイベントはそのときによってさまざまだが、行事が決まっている月もあるぞ。その月に合わせてお気に入りの女のコをパートナーに選べば、より楽しい行事になること請け合いだ。



▲平日には、廊下での会話や一緒に下校などのイベントが発生するぞ。



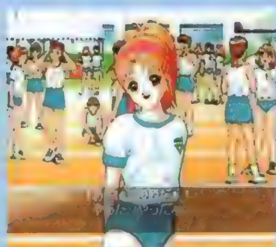


▲謎とされている"あのコ"とのイベントも数多く用意されているので、ファンの人はお楽しみに。

◀日曜や夏休みなどの休日にイベントが起こると、街の中で私服の女のコたちに会うことができるのだ。

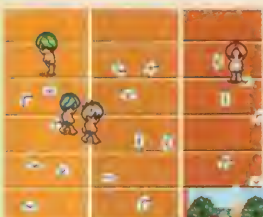
体育祭 6月

ミニゲームになっている競技に参加する体育祭。種目は1年目が「つなひき」、2年目が「アメ食い二人三脚」、そして3年目が今回紹介する「封筒ばらまきクイズ」と年ごとに変わるのだ。ちなみに、雨天中止になってしまうこともある。

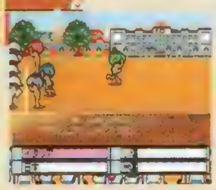


◀ミニゲームで良い成績を出せば、女のコの感情度も上がるぞ!

新たに判明したミニゲーム 封筒ばらまきクイズ



▲奥にある封筒ほど、スカが少ないぞ。

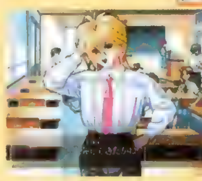


▶1回で正解すれば、高確率で1位になれる。

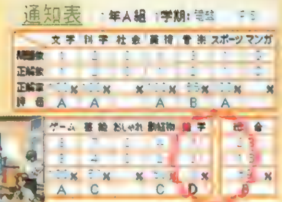
3年目に行われる競技。ばらまかれている封筒の場所まで◎ボタン連打で走り、好きな封筒を持ってスタート地点まで戻ってくる。封筒に入っている問題に正解した順に順位が決まるというルールだ。お手つきや"スカ"が出た場合は、再び封筒を持ってこなければいけないぞ。

学期末テスト 7・12・3月

年に3回、各学期の終わりに行われる定期試験。ノルマは7問に増え、すべてのジャンルからランダムで出題されるので、気合いを入れて頑張ろう。テストの成績に関わらず、終了後にはライフが3つ回復するぞ。

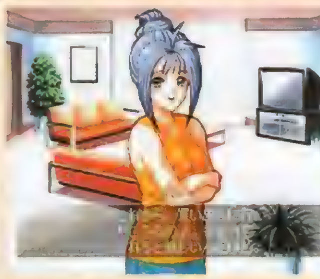


▼テストに関連する話題が交わされるのだ。



▲通知表では細かい成績と総合評価が表示される。数字の青は成績アップで、赤はダウンだ。

クラブ合宿 8月



▲合宿での会話は全部で3パターンあるぞ。

クラブに所属している場合のみ発生するイベントだ。ノルマは2問と少ないが、所属クラブの内容についてのクイズが出題される。例えば、野球部ならジャンルはスポーツになるわけだが、その中でも野球に関する問題しか出ない、というわけなのだ。ここで正解率が良いと、同じクラブに所属する女のコの感情度がアップしやすい。



清川 望

12月3日生まれ
A型

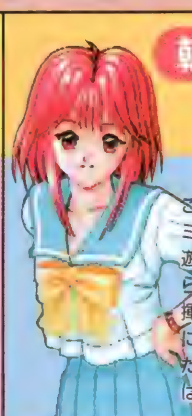
水泳部に所属する超高校級スイマー。趣味がジョギングというスポーツ少女で、運動系の問題ならバッチリかも。植物を愛するという一面も忘れてはならない。



鏡 魅羅

11月15日生まれ
O型

ファンクラブが存在するほど人気がある、タカビーな女王様。ファッションセンスにうるさいので、おしゃれに関しては強いだろう。クラブには所属しない。



朝日奈夕子

10月17日生まれ
B型

流行の場所に行くことが趣味という、ミーハーな女のコ。遊びに関することなら天才的な能力を発揮し、特に流行ものに関してはバッチリだろう。所属クラブはなし。



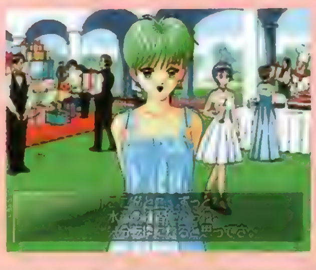
美樹原愛

9月5日生まれ
A型

内気で恥ずかしがり屋な女のコ。ペットである犬のムクと遊ぶことが趣味だ。かなりの動物好きなので、動物に関する問題には強そうだ。クラブは無所属。

サマーパーティー　8月

8月23日に行われる伊集院のバースデーパーティー。クラブ合宿が発生しなかった場合に起こる可能性がある。最大3人の着飾った女のコに会える夏のオリジナルイベントだ。ただし外井チェックがあるため、おしゃれに力を入れていないと……。



◀仲良くなっていると、挨拶以外にもひと言喋ってくれるのだ。

初日の出　1月

『ときめき』本編にあった初詣に代わり、元旦に発生するオリジナルイベント。大晦日の夜に好雄から電話をもらって元旦の明け方に海岸へ行くと、そこで好雄のほかに2人の女のコが登場。そのうちの1人と初日の出を見ることができるというものだ。年の始めの縁起物だけに、好きな女のコと一緒に拝みたいね。

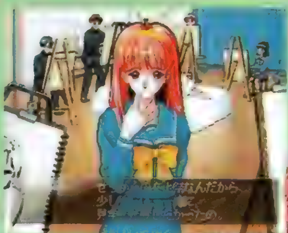


◀夜明け前の海岸で、女のコたちと新年の挨拶を交わす。詩織が晴れ着じゃないのが残念。



◀水平線から昇る初日の出の光を受ける女のコの顔も、またいちだんと輝いて見えるぞ。

文化祭　10月



▲文化系クラブに入っていると、出展場所に女のコが来てくれる。

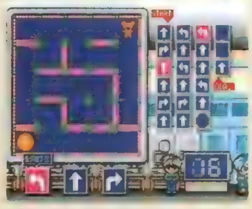


▶文化系以外なら、女のコと一緒に見学することになるぞ。

文化系のクラブの祭典。プレイヤーは6つのクラブから見学するところを選択し、それによってさまざまなミニゲームをプレイすることができる。クラブごとに出展されるミニゲームはそれぞれ違うぞ。主人公が文化系クラブに所属しているかどうかで、女のコとのイベントも変化する。

新たに判明したミニゲーム

電脳部　迷路クイズ



▲電脳メカの視点を考えて、矢印を選ばなくてはならないのだ。

ネズミやコアラなどの電脳メカを、迷路の中でゴールまで導く電脳部のミニゲーム。ちゃんとたどり着けるように、あらかじめゴールへの進み方を決める矢印を選んで、空いているマスを埋めるのだ。

バレンタイン　2月



▶ときめき状態になっていれば、女のコの方から言ってくれる場合も。

2月14日の国民的行事。残念ながら、このゲームでは実際にチョコをもらう場面は描かれないが、バレンタインデー前にチョコをもらう約束を取り付けることができる。そのときの女のコの反応は、感情度によって変化するぞ。

修学旅行　2年9月

2年目の9月に発生する、3年間で1度だけの行事イベント。行き先は京都・奈良、北海道、沖縄の3カ所から選ぶことができる。自由行動もミニゲームもないが、パートナーに選んだ女のコとちょっとした会話が楽しめるぞ。



◀修学旅行の準備期間に、こういったイベントが起こることもあるのだ。



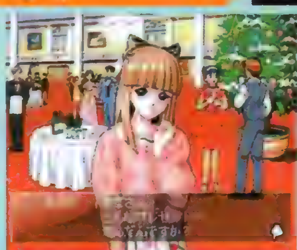
▲女のコの感情度が低い場合、こちらからパートナーを部屋に呼ぶための交渉をすることになる。



▶感情度が高ければ、女のコから部屋に誘われるようになるのだ。

クリスマスパーティー　12月

12月24日に伊集院家で開催されるクリスマスパーティーだ。門のところで外井チェックをパスしないと中に入れないのはサマーパーティーと同じ。このパーティー会場でも、女のコに3人まで会うことができる。特に仲の良い女のコが登場した場合、そのコ1人だけとたっぷり会話することもできるぞ。



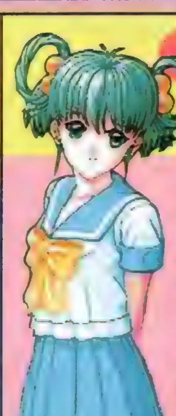
◀プレゼント交換のシーンはないが、女のコとの会話には出てくるぞ。



早乙女優美

5月16日生まれ
O型

好雄の妹で、学年は1つ下の元気な女のコ。2年目の4月から登場する。ゲーム、アニメ、プロレスが大好きということで、その手の問題は得意だろう。クラブはバスケ部に所属することになる。



謎の女

3月3日生まれ
A型

シリーズではすっかりおなじみの女のコだけど、やはり謎の女として登場する。最初からパートナーに選べるが、主人公にとっては通称"当たり屋"だ。何が得意かはまったく不明。



伊集院レイ

8月23日生まれ
AB型

きらめき高校理事長の孫で、伊集院財閥の跡取り。女生徒の憧れの的で、主人公のライバル的存在だ。成績優秀なため、ほとんどの問題に対して自信たっぷり。



早乙女好雄

4月4日生まれ
B型

女のコのことならおまかせの、主人公の親友。勉強はからっきしだがかなりの情報通なので、勉強以外のことなら頼りになりそうだ。クラブは無所属。

季節を抱きしめて

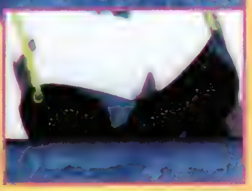
『ダブルキャスト』に続き、発売日も間近の本作。今回はちょっと視点を変えて、このドラマに欠かせないヒロインたちにスポットを当ててみた。容姿も性格も3人3様の、彼女たちの魅力にググっと迫るぞ！

季節を抱きしめて	
7/23 AVG	▶¥4,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

『季節～』3人娘の魅力に大接近！

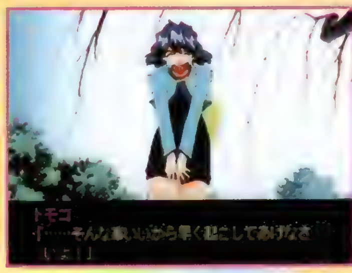


▲目の前に急接近する麻由の〝クチビル〟。キミの努力次第ではこんなシチュエーションも。



▶このセクシーな胸の谷間は？ この女性の正体が分かるかどうかも、やっぱりキミの努力次第！

この『季節を抱きしめて』に登場するキャラクターは、サブキャラも含めて総勢6人と、AVGとしてはかなり少なめ。そのため、1人1人が非常に重要な役割を担っているのだ。ここでは、なかでもシナリオの主軸……〝恋愛〟の対象となる、麻由とトモコ、そして主人公の部屋の階下に住む、謎の「綺麗なお姉さん」の3人のプロフィールを、代表的なエピソードを交えながら紹介していくことにしよう。キミの好みは、どの子かな？



▲各キャラの変化に富んだ表情を見るのも、このソフトの魅力だ。

彼女たちのプライベートをノゾいてみよう



麻由のラブリー百面相



いつだって本気の麻由。怒ったり笑ったりと、彼女が常に表情を変えるのは、その「真面目な性格」の現れなのだ。また、自分の記憶を探しているときも、彼女は他者に対する気遣いを忘れない。それはときにノラ猫や桜の木に対しても向けられる。なぜ彼女はそこまで優しいのか？ その理由は、彼女と幸せな結末を迎えたときに知ることができるだろう。

麻由 Mayu

★身長/160cm★体重/47kg
★BWH/83·55·82

桜と猫が大好きな、明るく元気な女の子！



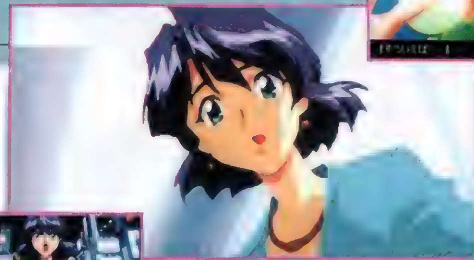
トモコと主人公の微妙な関係

麻由との仲を邪魔したり、ときには主人公にキツくあたったりもするトモコ。だがそれは、すべて主人公への一途な想いの裏返し。麻由の身を案じるのもわかるが、トモコの気持ちに正直に応えてあげたとき、彼女はきっと素敵な笑顔を見せてくれる（ハズ）。

トモコ

★身長/168cm★体重/49.5kg
★BWH/88・58・87

主人公の予備校時代からの友人。本来は優しい性格なのだが、嫉妬深い一面も持つ。







▼トモコにタジタジ、になってしまう瞬間。

▲こんなセクシーさも、トモコの魅力の一つ……!?

◀麻由ばかり気にかけて、彼女を心配させないように。

Tomoko

一途な想いが主人公に届く日はいつか!?



伝説の店「四季」で指名率No.1の女性!!

この妖艶なるおネエさまの正体は!?

トモコいわく「セクシーダイナマイツ」なお姉さん。出番は少ないものの、主人公のシュラ場には必ず現れるという特技（?）を持つ。主人公を自分の勤めるお店に誘うことから、主人公に好意を持っていることはわかるが……。彼女の真意を知るためには、努力と愛情と偶然が必要!?





▲お姉さんと主人公は、毎朝、顔を合わす仲?



▲ここが幻の店「四季」。中には何が!?

◀過去に主人公とナニがあったのか?



▲トモコとはまた違う、大人の雰囲気を感じる。

Onee-san

綺麗なお姉さん

★身長/165cm★体重/48kg
★BWH/88・57・88

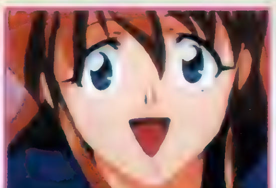
主人公の階下に住む。桜木町にある幻のお店「四季」に勤めているのだが……

さてあなたはどの女の子（女性）が好み？

と、いうことで今回の特集から、3人の魅力の一端を感じることはできただろうか？　麻由との夢のような同居生活、いつもは厳しいトモコの表情が和らぐデートシーン、お姉さんと2人で過ごす怪しい夜……シナリオの進めかた次第では彼女たちとラブラブ（?）な展開を迎えることだって夢ではないのが、この『季節を抱きしめて』の楽しみの1つである。ここではもう1度、皆さんに自分の好みのタイプを認識してもらうために、各キャラクターの傾向をチェックしてみよう。

Who Do You Love?

やっぱりヒロイン、出現率高し!!



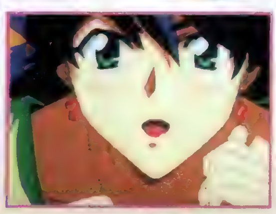
麻由は出番も多く、素直なので、比較的簡単にラブラブ状態に突入しやすい。「守ってあげたい」願望の強い人には、オススメのキャラ。



究極の選択多し、のトモコ

好意は寄せてくれているのだが、嫉妬深いためか麻由を阻害しなければならないケースも多い。「尻に敷かれたい」願望のある人向け？





隠れキャラなみ!? のお姉さん



妖しいムード漂う彼女だが、出会うのは困難。運良く会えたとしても大人の恋に危険は付きモノ、「覚悟」ができたら身も心も捧げよう。



路地裏にうずくまる少女――
今秋発売の「やるドラ」



サンパギータ
SAMPAGUITA

全編に漂う白い花と硝煙の香り…最新作は

この「サンパギータ」も、「やるドラ」シリーズの1つ。主人公（＝プレイヤー）の選択によって、刻々と物語（＝ドラマ）が変化していくＡＶＧだ。今回の主人公は、ある夜にフィリピン人の少女"マリア"と出会う青年。彼女との出会いをきっかけに、それまでに体験したことのない事件に巻き込まれていくのだ。マリアを襲う謎の人物、そして記憶をなくした彼女自身の謎を追いながら、物語は展開するぞ。

本作のキャラクター原案は、「攻殻機動隊」などでおなじみの士郎正宗氏。彼の持つオリジナリティーあふれるキャラクターと、今までの2作とはかなり異なる雰囲気のシナリオが魅力の、「やるドラ」最新作だ。

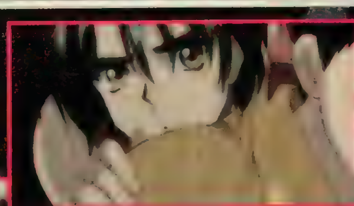


◀マリアの幼い頃。彼女は路上で「サンパギータ」を売る、ストリートチルドレンだった。



▶一時の同居生活で、笑顔を見せるマリア。この笑顔を、主人公は守り続けることができるのか？

出会い





SCENE 1

それは雨の夜の出来事…

冷たい雨の降る夜、パトカーが大挙して駅前に集合している様を見る主人公。何事かと思いつつも、その場を通り過ぎる彼だが、その帰り、路地裏から物音がするのを聞く。近付いてみると、そこには、褐色の肌に大きな瞳の少女の姿があった。それがヒロイン・マリアと主人公の出会いの瞬間だった。

平穏な日々



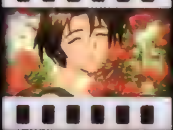


SCENE 2

安らぎが2人を満たす、短い同居生活の始まり

自分の名前以外、記憶が無いというマリアを、主人公は自分の部屋へと連れて帰る。初めは何かにおびえていた様子だったが、次第に笑顔を見せるようになるマリアだが、彼女の過去に何があったのか。今、何が起きているのか？すべて謎のまま2人の生活は続く。

——彼女の名は"マリア"……。第3弾！ その内容を大公開!!



見るドラマから、やるドラマへ。

サンパギータ

10月(予) AVG	▶¥4,800(CD2枚組)	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』に続く、「やるドラ」シリーズ第3弾『サンパギータ』。前2作の持つ、柔らかな雰囲気を払拭して登場する、悪意ある登場人物と暴力描写…。この作品では果たして、どのようなドラマが紡ぎ出されていくのか……。



マリア MARIA

本編のヒロイン。名前以外の記憶を持たない。彼女が日本にいる理由を含め、その存在の謎が、今回の物語のカギとなる。ちなみに「サンパギータ」とは、白く小さな花の名前。また、この花で編んだ花輪のことも意味する。

異色のバイオレンスAVG

SCENE 3 慟哭の刻



突然の来訪者が引き起こす"悪夢"——

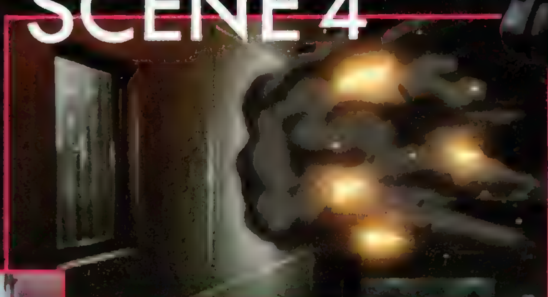
平穏な時は終わりを告げ、突如主人公の部屋に押し入る男たち。彼らは圧倒的な力で、マリアを、主人公をねじ伏せる。またそれとは別に主人公の部屋を訪れる、褐色の肌を持つ男の存在。彼らは何のため、マリアの元を訪れたのか。マリアの過去に関係があるのか？



SCENE 4 破壊

切り裂かれた平和 逃げ場のない逃亡者は自分

主人公の住む町で不穏な動きを見せる武装集団。一閃の光とともに爆発炎上するビル。彼らの犯行だとすれば、その目的は果たして何か？ もちろんマリアが絡んでいるのは間違いないが…。大きくなる事件、主人公はマリアを救えるのか。そして謎は解決するのか。







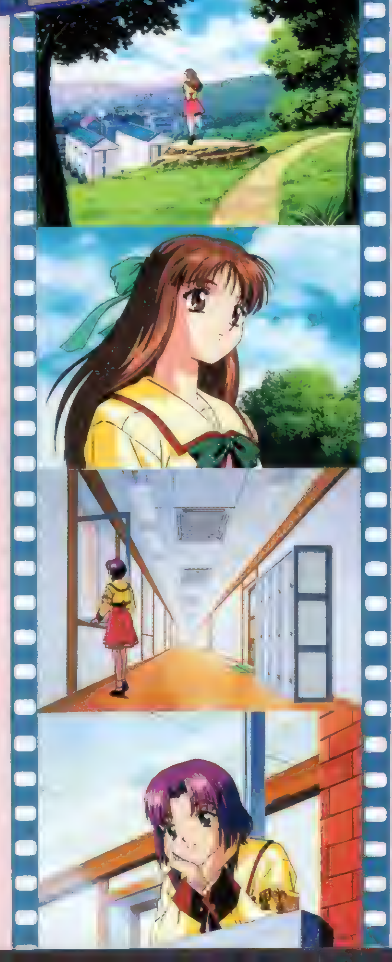












星の丘学園物語 学園祭

学園祭の準備を通して、女の子たちとの仲を深める恋愛ＳＬＧ『学園祭』。前号に引き続き、その最新情報を独占公開なのだ。今回は、気になるゲームシステムを詳しく紹介しちゃうぞ。

魅力的なシステムを一挙大公開!



▶10人のヒロインはいずれもキュートな美少女ばかり。

このゲームは、ちょっぴり未来の日本が舞台の学園恋愛ＳＬＧだ。プレイヤーは「星の丘学園」の転校生となって、いろいろなクラブを手伝いつつ学園祭を成功させなければならない。男手が少ないため何かと女の子に頼られるという、うれしいシチュエーションの中、わずか１カ月の準備期間で、女の子との親密度を深めて、素敵な後夜祭を目指すのだ。

SYSTEM システム

システムは、わずらわしい数値調整の必要がないシンプル仕様。心おきなく恋愛に集中できるぞ。

移動



◀1カ所訪れるたびに時間が過ぎて行くぞ。

プレイヤーの行動時間は、始業前と昼休み、放課後という３つの時間帯がメインとなる。この間、任意の場所を訪れることでさまざまなイベントが発生するぞ。なお、MAP上には、女の子たちのSDキャラが表示されるので、誰がどこにいるかひと目でわかる。お目当ての娘にも簡単にアプローチできるのだ。

手伝い

ゲームの基本は月～金曜日に行う学園祭準備のお手伝い。どこを手伝うかはプレイヤーの自由。学園祭に間に合うように出し物を完成させるのだ。どうせ手伝うなら、好きな子のいるクラブかな？





▲▶プレイヤーが学園祭の準備を手伝うことで、そのクラブの出し物の完成度がアップしていくぞ。

ホームページ

近未来というだけあって、学園には独自のコンピュータネットが存在する。このホームページさえ見れば、クラブや女の子の情報も即チェックできるぞ。

▼女の子の誕生日はもちろん、趣味や好みまでわかってしまう。



会話

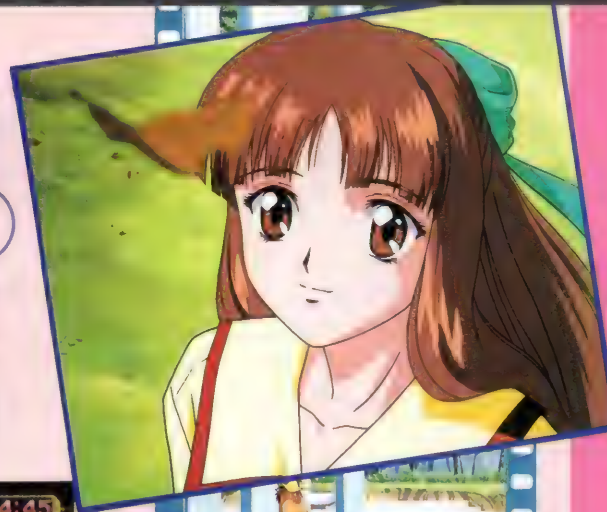
移動先に誰かいると会話が発生。女の子の情報や、学園のウワサ話なども聞けるぞ。会話中の選択肢によっては、相手の好感度が変化することもあるのだ。



▲出会った女の子とは自然な会話を心がけよう。

星の丘学園物語 学園祭	
10/22(予) SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC（1ブロック）

星の丘学園体験レポート！



1st DAY 翔子と一緒に学校見学



◀ハーフのこの娘は1年生。明るいパソコンマニアだ。

▼何とも無邪気なこの少女は、これでも一応3年生。見ての通りの性格で、生徒会副会長の翔子もたじたじ。



さすがに元が女子校というだけあって、女生徒の数が多い星の丘学園。転校初日から、学生寮の委員を務める美少女、雪柳なずなに迎えられイイ雰囲気だ。この後、生徒会副会長の翔子に案内されて校内見学に出発するのだが、行く先々で顔を合わせるヒロインたちは、いずれも魅力あふれる美少女ばかりなのだ。



◀近未来の学校だけに、謎のスポットもあるらしいが……。



2nd DAY ゲーム序盤からイベント続出

いよいよ学園祭の準備も本格化。まずはお目当ての娘を捜そうと思った矢先、見知らぬ女の子に声をかけられたり、ドラマのような出会いを経験したりでもうドキドキ。ＭＡＰ上のＳＤキャラを目印に移動すれば、イベントを見逃すことなく、ゲームを楽しめるのだ。



◀いきなり人違い!? まさか一目惚れだったりする？



△クラスメートと廊下で衝突。彼女のかわいさにめまいが…。



◀カフェテリアで女の子たちと相席もＯＫ。



◀手伝いもせずにフラついていると、思いっきり怒られます。

大募集！



学園祭に出張キャンペーン!!

セル画プレゼント!!



あて先
〒101-8305 (株)メディアワークス
営業部 「学園祭○○○○」係
※しめ切り：8月30日(消印有効)

※キャンペーンに関するお問い合わせはメディアワークス（TEL 052-773-7083）まで。お電話待ってます！

超期待の恋愛SLG『ミスティックマインド』

告白、交際、別れなど、さまざまな恋愛要素を詰め込んだ恋愛SLG『ミスティックマインド』のイメージビジュアル&最新情報を大量入手！ 今回は、サンプルROMによって明らかになったゲームシステムをメインに紹介しよう。

男女異なる視点で楽しめる恋愛SLG

このゲームは、２人の主人公・葛城圭と河合めぐみのどちらか一方を選ぶことで、男女の異なる立場からプレイできるというちょっと変わった恋愛ＳＬＧだ。また、下で紹介してるＯＰムービーでは、主人公の圭とめぐみの幼い頃の出会いが描かれている。２人の間には何か運命的なモノすら感じられるのだが、恋愛対象はプレイヤーの自由。告白から交際、別れも含めて、すべてを思いのままに楽しめるのだ。



▲かわいい子犬を抱きかかえて笑顔満面のめぐみ。圭は持っていた首輪を子犬に付けてやると、いつの間にか姿を消してしまうのだった。



▼幼い頃のめぐみと圭。子犬におびえていた彼女を元気づけたのが圭だった。そして……。



結城　舞
（CV:冬馬由美）

バイクに夢中で、将来はプロのレーサーを目指している少女。腕っ節が強くて言葉遣いも荒いため、不良っぽく見られることもしばしば。しかし、根は素直で意外と純情らしい。

スケジュール入力

システムはオーソドックスなタイプ。勉強や部活、アルバイトやデートなどのコマンドを選んで、1月分のカレンダーを埋めていくだけでOK。このスケジュールによって、体力や学力、容姿などの計8つのパラメータがアップしていくのだ。もちろん、お目当ての彼女（彼）の理想に近づくほど、相性もアップ！ また、パラメータの具合を確認しながら1日刻みで地道に進めることもできるぞ。



▲アイコンの中には18歳にならないと選べないものや、めぐみ専用のモノもある。



▼ときには女の子の誘いも。こうなったらスケジュールも無視するしかない！

ゲームの流れ

基本はスケジュール入力&実行の繰り返し。１日単位で１カ月先までのスケジュールを組むことができるぞ。

スケジュール実行

スケジュールを実行すると、選択したコマンドに応じて主人公のパラメータが変化。場合によっては、バイト先や双葉寮内など、さまざまなシチュエーションでのイベントが発生する。また、病気やケガで体調を崩したり所持金が尽きると、特定のコマンドが実行できなくなってしまう。スケジュールは、実行している途中で変更できるので、パラメータを見ながら調整し、ベストコンディションを保つようにしよう。



▲デートばかりでなく、お目当ての相手と一緒に勉強することもある。



◀アルバイト先で偶然の出会い。これなら能率も格段にアップ？



◀着ぐるみショーでバッタリ。ギャラの高い肉体労働ばかり選んでいる？



◀道路工事のバイト中に、勢い余って水道管に一撃を入れてしまった。まさに腕力の勝利……かな？

のシステムを徹底チェック!

恋愛パートの魅力に迫る

このゲームの魅力の1つとして、開始直後からいつでも"告白"できるという特徴がある。ここでは"告白"を含めたゲーム中に起こる恋愛イベントをポイント別にピックアップして、ゲームの雰囲気を紹介していこう。



麻生　雫
(CV:富沢美智恵)

勉強一筋の優等生タイプで、とにかく気が強い。他人の干渉を嫌っていて、同じ寮生ともあまり馴染まず、1人でいることが多い。映画に涙するなど女の子らしい一面も持っている。

▼物静かに読書を楽しむ雫。どこか冷たい印象を受けるが、きっと何か理由が……。

チェック1 彼、彼女の好みは?

スケジュールの「情報」を選ぶと、級友の三輪裕一か後輩の真咲悠が、「占い」を選ぶと神社の一人娘である山木摩弥が登場。1回千円で気になる異性の情報や、主人公との相性情報などを教えてくれる。こまめにチェックすれば、告白するタイミングもわかるのだ。



◀これで誕生日や3サイズもバッチリ。さらに、意中の人や有効なプレゼントまで知ることができるのだ。

チェック2 デートに誘おう!

デートコマンドで誘ってOKをもらえば、休日にデートができる。しかも、当日の朝にお誘いをかけることもできるのだ。ただし、主人公のパラメータが相手の理想とかけ離れていてはまず失敗。さらに、相性の悪いデートスポットを選んだ場合も断られてしまうぞ。



◀あこがれの相手とっておきの時間を過ごそう。キャラごとにいくつものイベントが用意されているぞ。

チェック3 どきどきの告白!

相手の理想を満たしていれば告白成功。晴れて恋人同士の関係になれるのだ。ときには相手から告白されるという嬉しいシチュエーションも用意されている。あまりオススメはできないけれど二股も可能。もちろん、恋人にバレると大変なことに……。



▶ゲーム序盤から積極的にアプローチしてくれるキャラクターもいる。こんな娘に涙目で迫られたら二つ返事でOKかな?

チェック4 ときには別れも……

交際に破局はつきモノ!? せっかく想いが通じても、長続きするとは限らない。怠け過ぎて彼女の理想から離れると見捨てられたり、逆に振ってしまうこともあるのだ。唯一の救いは、別れた彼女への告白が成功すれば、再びヨリを戻せることだ。



▶告白をOKしたけれど、やっぱりほかに好きな子が……。などといい加減なことをしていると、手厳しい指導が待ってます。



Mystic Mind
〜揺れる想い〜

9/3 恋愛SLG	▶¥6,800 ▶毎日コミュニケーションズ
	▶MC(1ブロック)

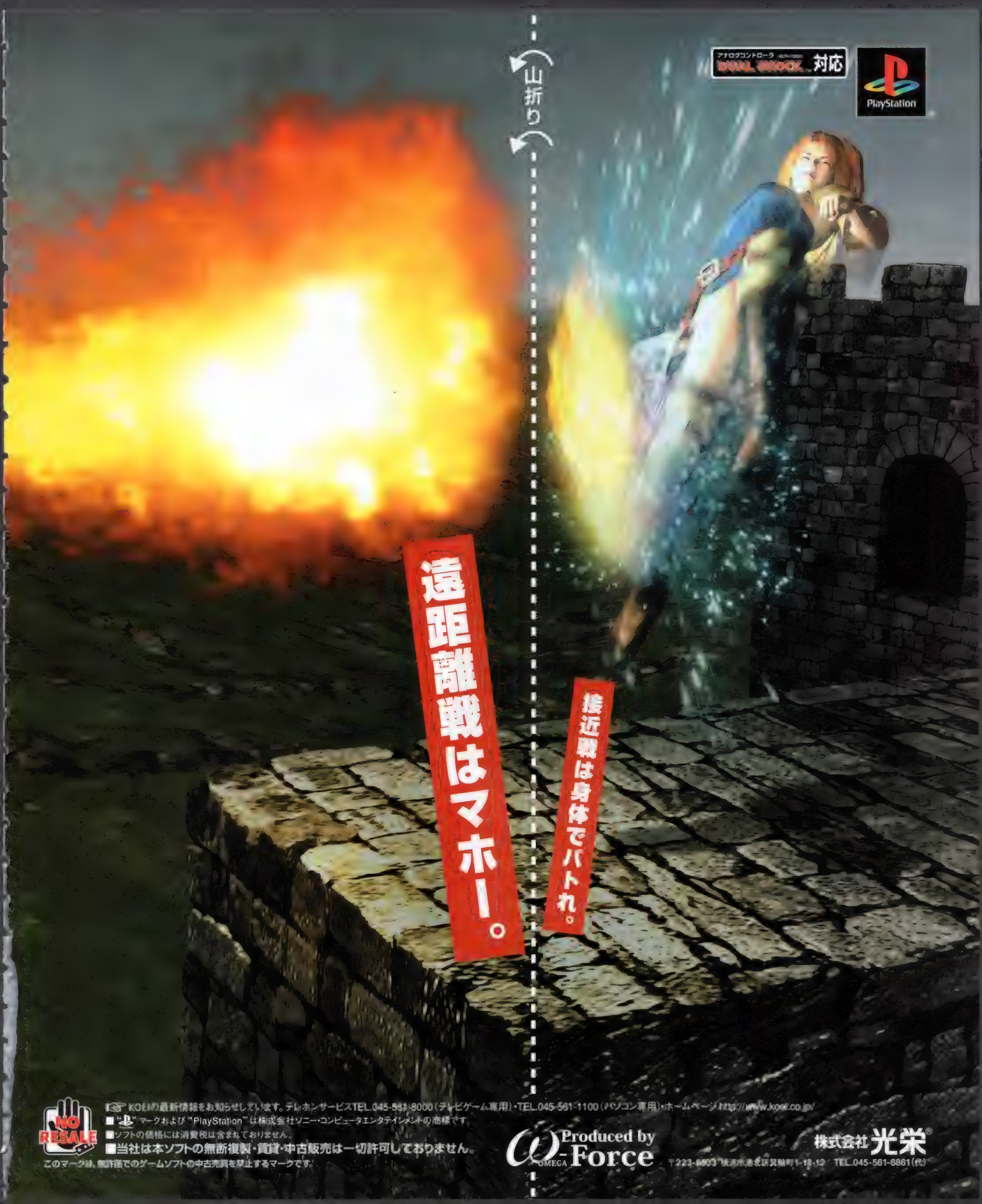
Mystic Mind
ミスティックマインド



絶世の悪女。
安西ひろこ
原作小説先行発売中!
中国古代。姜子牙率いる西岐軍が昏君紂王打倒に立ち上がる…。
歴史ポケットシリーズ 封神演義 [全7巻] 許仲琳・編 各600円
1 蠱惑の妖女編 2 憂悶の義士編 3 真義の訣別編 4 十絶陣の悪夢編 5 破謀の東征編 6 妖しの戦陣編
長大な原典をダイジェスト、
人物・宝貝を網羅した超入門書!
封神演義大図鑑 1,200円


20th Anniversary
20周年記念特別作品
KOEI
美しいものには、トゲがある・・・。
9/10発売予定
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
《中国の一大伝奇ロマン「封神演義」が、いま、プレイステーションに甦る。》
天と地を縦横無尽に駆けめぐる、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をえぐる、地形をも変える宝貝の破壊力。
それは、奇想天外・波瀾万丈・痛快無比、道士・太公望と
妖妃・妲己が繰り広げるファンタジックストーリー。
プレイステーション版 6,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
※画面写真は開発中のものです。
これが、宝貝の驚異的パワー。
大地が
宝貝により
盛り上がる
PlayStation
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■メインキャラクターデザイン © 岡崎武士
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Produced by 福気 Fu-Qi
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹


KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
STREGA
9月23日発売予定●プレイステーション版:5,800円
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。 ■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。 ■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン
魔法 速さ 力 拡散
音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティング。主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用!


山折り
アナログコントローラ
DUAL SHOCK™ 対応
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by ω-Force
OMEGA
株式会社光栄
TEL.045-561-6861（代）

KOEI®

燃える新作 遂に登場！



英傑伝シリーズ

織田信長伝

天下統一へと導く、有名合戦をリアルに再現。

戦場マップを中心に、総勢約150人の登場人物が繰り広げる戦闘の数々。「桶狭間の合戦」「稲葉山城攻略戦」「長篠の合戦」など、プレーヤー次第で史実通りの名場面が展開。信長、絢爛たる生涯を活写したSLG。

9/23発売予定 6,800円

チンギス・ハーンの生涯を題材にした戦略級SLG。

12世紀のモンゴル高原に覇を唱える群雄か、13世紀ユーラシア世界の有力国王か、シナリオは2種類。国力の増大を図り、血縁を広げ、好機を逃がさず他国に遠征。多彩な部隊を率い、戦術の限りを尽くせよ！

9/17発売予定 6,800円



歴史シミュレーションゲーム

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史



歴史シミュレーションゲーム

三國志II

三国時代の人間ドラマが、今甦る！

「計略」の要素を取り入れ、権謀術数が渦巻く三国絵巻をリアルに展開。一騎討ち・伏兵・火計・突撃など、戦術面も強化し、よりドラマチックな戦闘シーンを実現。中国全41都市を支配下に掌握し、真の勝者を目指せ！

9/23発売予定 5,800円

CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格／①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'97実績7.35カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品（5点以内）を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、履不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111（直） 担当:兵士（ひょうど）・児玉


民の喝采が聞こえる――。
三國志的世界、さらに深く。
シナリオ・イベント追加でドラマが深くなる
新シナリオを追加、全部で11本に及ぶ白熱のドラマ・イベントもさらに豊富に。大陸統一のロマンが広がる。
進化した一騎討ちでプレイが熱くなる
「トーナメントモード」「勝ち抜きモード」の導入により、華麗なる一騎討ちがプレイを熱く盛り上げる！
● 充実の武将・都市データエディット機能 ● 自在に設定できるエンディング条件 ● 戦いの歴史を刻む戦績表示機能
我が声、届くか。あまたの民よ――
歴史シミュレーションゲーム
三國志V
with
パワーアップキット
好評発売中
9,800円
the Best
光栄のプレイステーションベスト版
PlayStation the Best
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost2
プログラム'96
馬主の喜びが味わえる、競馬SLGの決定版。
7月23日発売予定
2,800円
天揺るぎ、地動く――格段のスケールのSLG。
歴史シミュレーションゲーム
三國志IV
好評発売中 3,800円
天下とったり、我が名は秀吉。
リコエイションゲーム
太閤立志伝II
好評発売中 2,800円
すべてが鮮やかでリアル。真の戦国を伝えるパワー。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・覇王伝
好評発売中 2,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


PlayStation
「自分の思い描いたように世界を塗りかえてゆくの
「おまえだけは絶対助ける!
「わたしには
女性はみな幸せになるべきだという信念がありましてね。
「その男を倒すまで、私の旅はおわりません。
「けれど今となっては、あの人のことをわかってあげられるのはわたくししかいない
騎士たちの想いの数だけドラマがある。
ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
「わざわざ敵を増やすのは私は感心しませんな。
「全員が豊かで平等な世界などまっぴらなのですよ。
「わたしたちは不幸をもたらすといわれる双子ですが、
それをご承知の上でお使いいただけますか?
「・・・・陛下の命令は絶対だ。
「卑小な貴様の力では、どうにもならぬことがあるのだと教えてやろう!
世界のすべてが生きている。ライブワールドシミュレーション。
●プレイヤーキャラクターだけでなく、敵味方すべてのユニットが戦い、成長し続けるダイナミックな世界を実現!
●選んだ主人公により、ストーリーや難易度がまったく違う。五つの物語が楽しめる。
●100人を超す登場人物それぞれがドラマを背負っている。イベント総数は200以上にも及ぶ!
●ルーンの騎士とモンスターは、成長・クラスチェンジすることで100種類以上が登場。
●巨大モンスターや騎士達がリアルスケールで激突する、迫力の戦闘シーン。
戦略級シミュレーションRPG 標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中!
スタッフ募集
ブリガンダインチームが熱意あるクリエーターを募集!!
職種 ①プログラマー ②CGデザイナー(2D 3D) ※どちらもゲーム開発経験者のみ。
詳しくは電話でお問い合わせください。TEL03-3865-0241
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1998 イースリースタッフ
〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー イースリースタッフ


World of Technology
Tecno Soft
PlayStation
風の丘公園にて
風の丘から、あなたへ贈る、
リリカル・ラブストーリー
叙情的恋愛物語――。
恋愛ノベルアドベンチャー
「風の丘公園にて」
以前より主人公を知っているという美少女「未月こよみ」
主人公の従妹で幼なじみ、料理が得意な「川奈深雪」
中学時代の同級生で、バスケに情熱を燃やす「夏樹水帆」
物静かな上級生、実はアイドルという別の一面を持つ「式町夕」
冬の訪れ近い季節。風の丘公園を舞台に、繊細で魅力的な
4人のヒロインが織り成す、学園ラブストーリー。
「未月こよみ」
「川奈深雪」
「夏樹水帆」
「式町夕」
'98年9月3日発売予定
予価5,800円(税別)
株式会社テクノソフト
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



実績が物語る

ゲーム業界就職予備校!!

バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。
例えば、「プロが講師」と言ってもその数が少なくては意味がありません。バンタンでは、全ての授業を現場で活躍しているプロが担当。
しかもその数は60名以上を誇ります。またカリキュラムも、時代遅れの固定化されたものでは業界が真に求めている実力は身に付きません。そこでバンタンでは、業界の動向にあわせてカリキュラムを毎年改正。様々な企業の開発担当者と共に内容を決定しています。
こうした教育システムが、最大でも40名、平均25名という少人数制授業の下で真価を発揮し、質の高い授業内容へとつながっているのです。

ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常のスクールでは真似のできない教育内容を展開。もちろん、特定の企業に資本参加してもらうことで、企業との間に上下関係を形成することもなく、本当の意味での産学共同体制を形成しています。
こうした姿勢が数多くの企業から信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだす就職実績に結びついているのです。

内定・就職実績企業[illegible]

アイディアファクトリー(株)、(株)アトラス、(株)アートディンク、(株)エス・エヌ・ケイ、グラムス(株)、(株)ゲームアーツ、(株)ココナッツジャパン、サン電子(株)、(株)システムサコム、(株)スクウェア、(株)ソニーコンピュータエンタテインメント、(株)タイトー、(株)ナムコ、日本ファルコム(株)、(株)ネクサスインターラクト、(株)パンドラボックス、(株)ヒューマン、(株)ファミリーソフト、(株)フロム・ソフトウェア、(株)メディアエンターテイメント、(株)ワープ、その他
上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しています。しかも希望職種への就職率は96%(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。　※詳細は学校案内書でご確認下さい。

[イベントスケジュール]

ただいま予約受付中！！(イベント参加費無料)

学校説明会	7月11日(土) ／ 7月12日(日)
	7月18日(土) ／ 7月25日(土)
	7月26日(日)
一日体験入学	7月19日(日)
模擬試験	7月20日(月)
地区説明会	7月12日(日)土浦・新潟 ／ 7月19日(日)広島 ／ 7月20日(月)福岡 ／ 7月22日(水)郡山・長野 ／ 7月23日(木)宇都宮・高崎
	7月24日(金)静岡 ／ 7月25日(土)名古屋 ／ 7月26日(日)札幌・大阪 ／ 7月28日(火)盛岡 ／ 7月29日(水)仙台
サマーセミナー	第1回　8月 1日(土)〜8月 2日(日) ／ 第2回　8月 8日(土)〜8月 9日(日) ／ 第3回　8月15日(土)〜8月16日(日)



['99年度学校案内書無料送付中！]　※入学に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、フリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院　〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14-7DPS　[フリーダイヤル] 0120-51-0505

CONTENTS

ポイッターズポイント2 ~SODOMの陰謀~

発売中　ACT
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
MT、4P対戦可

フィールドにあるモノ全てが武器！　友だちとの対戦がメチャクチャ熱いACTに最新作が登場。
高低差のあるフィールドやグローブ強化など、闘いをさらに盛り上げる新要素が満載だ。

つかんで投げて大暴れ！

「拾って投げる」単純さと、白熱の対戦で人気の「ポイポイ」がグレードアップ！　今回の舞台はなんと世界大会だ。プレイヤーは不思議な力を持った「サイコグローブ」を操る超能力者となり、莫大な賞金を目指して熱戦を繰り広げる。今回は新たに9人の挑戦者が名乗りを上げ、エキサイティングな闘いをさらに盛り上げるぞ。そのうえ、フィールドの高低差などの新要素が導入され、奥が深く広がりのある対戦が楽しめるようになったのだ。もし近所に対戦相手がいなくても、謎解きなどが追加されたストーリーで1人用も長く楽しめるぞ。さあ、新生「ポイポイ」にレッツトライだ！



▶大会の陰に暗躍する、謎の組織"SODOM"の目的とは？　数々の新要素・新展開を引っ下げて「ポイポイ」が帰ってきた！

ステージに高低差があるぞ



今回の「ポイポイ」は高低差のあるフィールドで開催されているので、下から上へアイテムを投げても届かない場合がある。従って、ポジション取りという新しい戦略が重要になってくるのだ。基本的には上を取った方が有利だが、ステージによっては足場が狭かったり、空からプレイヤーの邪魔をしてくるモンスターがいたりするので要注意。臨機応変に挑もう。



◀優位に立って安心していると、空から怪物が…。



▶スタート直後のポジション取りが熱い！

グローブでいろいろ遊べるぞ



種類の豊富さが魅力のサイコグローブには、さらに「使い込み」という要素が追加された。これは、グローブをどんどん使い込んでいくと、グローブと持ち主との「シンクロ率」が上がり、改造による強化が可能になるというものだ。はじめは貧弱なグローブも、改造を施せば強烈な破壊力を持ったり、さらに使いやすくなったりするのだ。また普通のプレイでは見つけられないようなレアグローブなどもあり、すべてをコンプリートするまで探し求めるのも楽しいぞ。

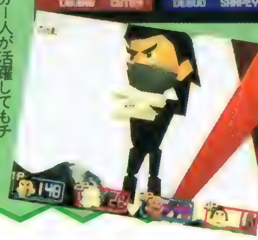


▶はじめは貧弱で、強敵に対抗するには心もとない僕でしたが…。

◀グローブ強化でこんなにたくましく！　強敵とも渡り合えるぞ。

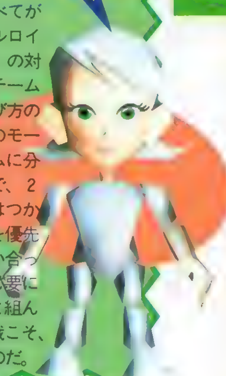
今回は協力もできるわ





▶チーム戦開始！　自分1人が活躍してもチームの勝利には遠い。チームワークが重要だ。

これまではまわりすべてが敵であり、いわばバトルロイヤルだった「ポイポイ」の対戦。しかし、今回からチーム戦モードが加わり、遊び方の幅が広がったのだ。このモードでは、2対2のチームに分かれて総合点を競うので、2人の協力なくして勝利はつかめないのだ。アイテムを優先的に取らせたり、かばい合ったりする新しい戦略が必要になってくるぞ。友だちと組んだり対決したりの対人戦こそ、「ポイポイ」の醍醐味なのだ。



※「ポイッターズポイント2」の攻略をP.123でやっているので参考にしてね。

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-7DPS
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒 都道 府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都　　立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

＊各イベントに参加希望の人は記入欄に必要事項を記入して下さい。

イベント内容	記入欄
学校説明会 （平均所要時間2時間） 各コースの説明や、就職事情、入学試験等についてより詳しくご説明致します。	月　日 時希望
体験入学 （時間13：00～17：00） 学校で行われている授業を実際に体験します。各コース毎に分れて1から指導しますので初心者の方も安心して受講できます。	参加・不参加
模擬試験 （時間13：00～17：00） 本試験（一般常識・感覚試験・作文・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA～Eの5段階で評価します。A又はBの成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目は免除されます。	参加・不参加
地区説明会 （第1部12：00～　第2部15：00～） 各地区で行う学校説明です。学校説明会と同様に各コースの説明や、就職事情、入学試験等についてより詳しくご説明致します。 開催地区 土浦・新潟・広島・博多・郡山・長野・高崎・宇都宮・静岡・名古屋・大阪・札幌・盛岡・仙台	/　/ 地区希望 第1部希望 第2部希望
サマーセミナー （時間13：00～17：00） 現役ゲームクリエイターによる業界体験授業です。ゲーム製作技術は勿論、そのノウハウも実習を通して教わることができます。各コース毎に分れて1から丁寧に指導しますので初心者の方も安心して受講できます。 第1回　8月1日～8月2日　第2回　8月8日～8月9日 第3回　8月15日～8月16日	第1回希望 第2回希望 第3回希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市　立 私都 学年　年　在学中・中退・卒業

ファイヤーパニック ～マックのレスキュー大作戦～

7/30	ACT
▶¥5,800	
▶SCEI	
▶MC(1ブロック)	

さまざまな施設が集まるハイテクビルで火災が発生！ 消火活動に人命救助、さらには暴走したロボットの破壊と、とっても忙しい火消しアクションが登場なのだ!!

ボクが大活躍するハラハラドキドキの火消しアクションだ！



▶大変だ！ ビルのあちこちで火の手が上がっている。消防士の誇りにかけて被害をくい止めろ!!



▲残された生存者を救出するのも、ボクたちの大事な仕事さ。頼むぞ、ディジット！

ここで紹介する「ファイヤーパニック」は、"消防士マック"ことこのボクが、相棒のメカ"ディジット"とともに大規模なビル火災に立ち向かう3D・ACTなんだ！ 今回はスリリングで楽しいゲーム内容を詳しく解説していくから、しっかりチェックしてくれ!!

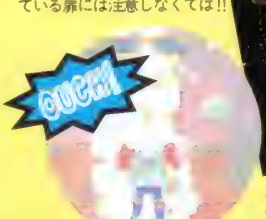


●ロスコ・マックィーン

ボクが消防士のロスコ・マックィーン、通称"マック"だ。どんなに危険な火災だろうと、愛用の貯水タンク＆ホースとオノを持って勇敢に立ち向かうぞ！

GOGO! MAC 1 ユニークなステージが君を待つ！

ゲームの舞台は、さまざまなサービスセンターや娯楽施設が集まるハイテクビル"X－Sタワー"。突然の火災に見舞われて大混乱の施設やセンター内で、ボクとディジットが、消火作業と救助活動を繰り広げるんだ。デパートやレジャーランドなど、スポットの特徴を生かしたユニークなステージが待ち受けているぞ！

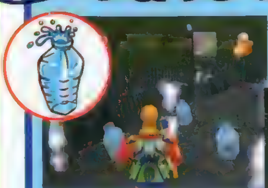


▼バックドラフトだ！ 燃えている扉には注意しなくては!!



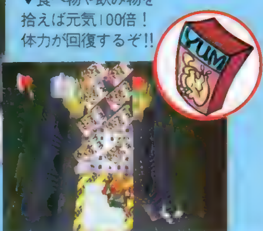
▲ビル内のあちこちでロボットが暴走。建物に火をつけているのだ。素早く倒そう！

GOGO! MAC 2 豊富なアイテムでピンチを脱出！



▼食べ物や飲み物を拾えば元気100倍！ 体力が回復するぞ!!

▲消火に必要な給水ポンプの水は、ボトルを拾うことで補充できるぞ。水切れには要注意だ！



次々と上がる火の手や、暴走した管理ロボットと戦って、ピンチになったときには、さまざまな効果を持つアイテムを使って切り抜けるんだ！ 中にはステージクリアに欠かせない、超重要なものもあるのさ。

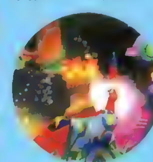
GOGO! MAC 3 多彩なアクションで難関突破！

優秀な消防士であるボクの洗練されたアクションで、立ちはだかる困難を突破していく……。それこそが、このゲームのもっとも楽しいところだ！ ここで紹介する以外にも、いろんなアクションを駆使して活躍するぞ。



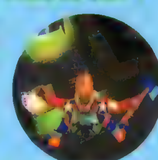
●消火！

▲炎を見つけたら放水して消し止めるんだ！



●叩く！

▼暴走ロボットや邪魔な扉はオノで粉砕！



●ジャンプ！

▲ジャンプ台を使えば、高い壁もひとっ跳びさ！

マックの有能なナビゲーターの私が、序盤のステージを紹介するわ！



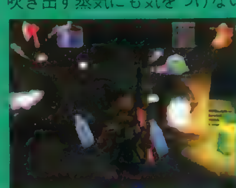
●ティジット

ハロー、私はティジット。マックのナビゲーターよ。アドバイスや人命救助、フロアの地図の確認などがお仕事なの

あら、マック。ゲームの解説はもう終わったの？ じゃあここからは、ナビゲーターの私が序盤のステージをちょっとだけ見せてあげるわ。ゲーム全体から見ればまだまだ小手調べのステージだけど、思いがけない罠や仕掛けもあって、かなり手強いわよ。この2つのステージからも、ゲームのスリリングな雰囲気が感じ取れるはずよ。

●LAUNDRY(ランドリー)

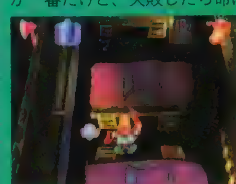
最初のステージはクリーニングセンター。衣類が入ったダンボールに炎が引火して、とても危険な状態よ。乾燥機から吹き出す蒸気にも気をつけないとね。



◀高温の蒸気に触れるとダメージを受けるわ。ヤケドが嫌なら注意してね。

●AUTO(自動車整備工場)

整備工場では、電気系統の異常で機械が勝手に動いているわ。フロアを探索するには、車を運ぶクレーンを利用するのが一番だけど、失敗したら命はないわよ。



◀タイミング良く車の屋根を跳び移らないと、奈落の底にまっ逆さまね。

蘭未ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝

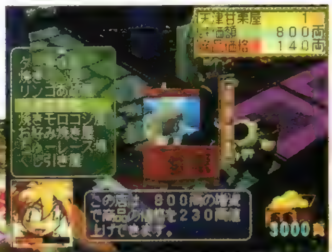
知る人ぞ知る「慶応遊撃隊」がPSに登場

9|17（予） TBL
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC対応）

『慶応』世界をモノポリー化



▼3Dで展開する「慶応」モノポリー。もちろん、ただのモノポリーではなく、グラフィックやイベントの内容など、ところどころに「慶応」らしさがにじみ出ているのだ。





▲露店を立てたら、どんどん投資して大きく（そして売り値も高く）していこう。ちなみに、プレイヤーの選んだキャラによって、画面上の売り子の姿も変化するのだ。

他機種で展開していた『慶応遊撃隊』シリーズが、今度はモノポリータイプのTBLとしてPSにやってきた！　プレイヤーは、蘭未や卑弥呼といったおなじみのキャラを操って、一定期間内にどれだけ儲けられるかを競いあう。ゲームは、すごろくのようにサイコロを振って進み、止まったマスごとに起こるイベント（空き地に露店を立てたり、アイテムを買うなど）をこなしつつ進行していく。もちろん、ほかのプレイヤーと取り引きをしたり、邪魔しあったり……といったTBLならではの熱い駆け引きもあるぞ。



◀止まるとお金が貰えるラッキーなマスもある。が、なかには危険なマスも…。

全員参加イベントのミニゲームが楽しい

マスには、誰かが止まると強制的に全員が参加させられるミニゲームが発生するものもある。これに勝利すれば賞金が貰える。楽しいだけはなく実用的なイベントだぞ。



▶ネズミが走る「チューレース」。手に汗握るぞ。



◀土俵際が恐過ぎる「相撲大会」。

エフィカス この想いを君に…

キュートに描かれた女の子たちが満載の新感覚恋愛SLG

10|1（予） SLG
▶¥6,800
▶元気
▶MC（2ブロック）

クリスマスに恋を実らせよう



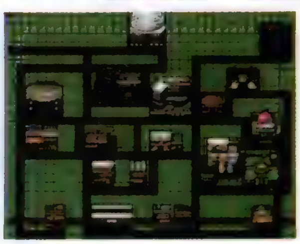
この『エフィカス』のストーリーは、主人公が10月の始めに「エフィカス学園」に転校して来たところから始まる。そしてクリスマスまでの3カ月間の学園生活で、学園でも有名な深見3姉妹を始め、出会った女の子たちとの恋を実らせることが目的の恋愛SLGなのだ。このゲームで特徴的なのが、「ELT」と呼ばれるシステム。これはMAP上にいる女の子に近づくことで、会話画面へと移るモノ。つまり、見当をつけて移動場所を選んで、「あぁ！　カラ振り」ということがないように配慮されているのだ。また、休日以外にも放課後の自由時間を使って女の子とデートできるなど、かなり自由度の高い〝恋〟を楽しめそうだ。



▶主人公が所持するモバイル（コンピュータ）。デートの約束・情報などを確認できる。



▲学園の中を女の子（チビキャラ）を探して歩き周る。女の子に接触すれば、会話モードへ。



◀街マップ。移動すればするだけ時間を消費するらしいので、計画を立てて行動しよう。

ヒロイン的存在の"深見三姉妹"に注目

マイペースで、おっとりとした長女・惠。スポーツ万能で活発な次女・柊子、神童と噂される天才少女、末っ子の遥……。こんな個性的＆魅力的な彼女たちが、キミの恋の対象になるぞ。発売が待ち遠しいね！



▶次女・柊子。長い三つ編みが良く似合う、スポーツウーマン。



◀三姉妹の図。末っ子の遥は、コンピュータが好きらしい。

ひみつ戦隊メタモルV(ファイブ)デラックス

10|15(予) AVG
▶¥6,800(予)（CD2枚組）
▶毎日コミュニケーションズ
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

早くもPSに移植が決定したアニメチックアドベンチャー『メタモルV』。第1報となる今回は、ゲームの魅力と、追加された新シナリオ＆新キャラを徹底的にメタモルチェ〜ック!!

PS版『メタモルV』はなんとCD2枚組！



今年4月にSS版が発売され、多くのゲーム＆アニメファンから好評を得たAVG『メタモルV』が、CD2枚組の大ボリュームで早くもPSに移植決定！　ゲームは、テンポとノリの良い会話シーンで、仲間の信頼を得ながらストーリーを進めていく〝AVGパート〟と、無法宇宙人を相手に大活躍する〝戦闘パート〟で構成されている。
また、各話には超キレイなオープニングやエンディング、次回予告などが挿入され、まるでTVアニメを見ているような感覚で、ゲームが楽しめるのだ。



◀見せ場となる戦闘パートでは、超キレイなグラフィックでバトルが展開する。5人で力を合わせ、華麗な必殺技を決めて、無法宇宙人から地球の平和を守るのだ！

集え5色の戦士たち！



成長して敵に挑め！

戦闘時には、各女の子それぞれが腕につけた「メタモルブレスレット」で成長して戦う。ちなみに、成長後の姿は、本人の内面的願望を表していて性格なども多少変化するのだ。

メタモルレッド

腕につけた「メタモルブレスレット」で成長した新条咲慧の姿（17歳）。無法宇宙人相手に「エンジェルソード」で華麗に戦う。

メタモルチェンジ！



新条(しんじょう)　咲慧(さきえ)

メタモルV2代目リーダー。明るく元気いっぱいの小学4年生の女の子。CV：大谷育江

「咲慧」の〝感情〟を選択し会話の流れを作ろう！

このゲームが普通のAVGとちょっと違うところは、会話の内容を選択するのではなく、会話するときの「咲慧」の〝感情〟を選択して物語を進めていくところだ。リアルタイムで流れる他キャラとの会話シーンでは、3つの感情（強気、冷静、弱気）から1つを選択。選択した感情によって、会話の流れや、仲間との信頼値などが変化するぞ。また、信頼値の高さでエンディングが変化するので、この感情の選択は、かなり重要だ。



▲左上にアイコンが表示されたときに感情を選択するのだ。

PS版は特別編を追加！

この特別編は3話と4話の間に挿入されるPS版だけのオリジナルシナリオ。舞台は伊豆、夏休みに起こったUFO目撃事件の調査を大紋寺長官に命じられた咲慧たちは現地に向かう…。CD2枚組というPS版だけに、他の追加要素もとっても気になるところ。続報を待つベシ！

シンボルトフラッ〜シュ!!



▲かつてのパートナーと、力を合わせて事件を解決せよ！



シャロン刑事

大紋寺のかつてのパートナーで、宇宙刑事。大紋寺の前に現れた真の目的とはなにか？　また、戦闘時には大紋寺と同じ戦闘服を着用するのだ。

峠MAX2

"ドリキン"の熱血監修でリアルさがさらにパワーアップ

9|17(予) RCG
▶¥5,800(予)
▶アトラス
▶MC(1〜15ブロック)、AC(DS対応)



熱すぎる"峠バトル"を体感！

人気RCG『峠MAX』待望の続編は、峠を極めた男〝ドリフトキング〟こと土屋圭市氏を監修に起用。開発初期からの土屋氏の参加により、車の挙動や操作感覚などが、さらに実車に近い手応えを得られるようになった。また、コースは前作からの流れをくむ峠、市街地、ジムカーナに加えて、サーキット、ダートなどが新たに追加され、全10コースに！　さらに、遊びながら土屋氏直伝のドライビングテクニックが学べる「スクールモード」も追加されるなど、前作から大幅なバージョンアップが図られているのだ！

▼前作にもあった市街地コースは、夜景がさらに美しくなった。また、背景だけでなく、ボディへの映り込みやドライバーの姿まで描き込まれているのは、『峠』シリーズならでは。





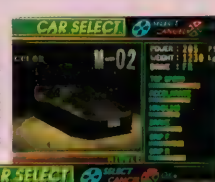
▲画面分割による2P対戦。自分でチューニングした車のセーブデータを持ち寄っての対戦も可能！　もはや勝敗を分けるのは、ドライビングテクニックだけではなくなった!?



◀出題をクリアしていく方式のスクールモード。土屋氏のアドバイスがもらえる。

使用可能な車数が前作の2倍以上に

登場車種は、前作の21種から50種以上へと増加！　前作にはなかったワゴンタイプや軽自動車も使用可能で、どれもFFやFR、MR、4WDなど、車の特性まで表現されているぞ。



▶各車の性能や挙動が、リアルに表現されているぞ。



◀キミの憧れの車も登場するかも？

エルフを狩るモノたちII

ご存知『エルフ』4人衆がふたたびPSで大暴れ！

8月(予) AVG
▶価格未定（CD3枚組）
▶アルトロン
▶MC(1ブロック)

ムービー満載の痛快AVG！

ひょんなことから異世界に召喚されてしまった空手バカ・淳平、兵器オタク・律子、オスカー女優・愛理……。そして、彼らを召喚したエルフ族の長・セルシアを含めた4人は、淳平たちの世界へ戻るために必要な「エルフの身体にプリントされている呪文」を探して旅をする。道中、エルフたちを〝脱がしまくり(！)〟ながら……。原作コミックのノリを余すことなく詰め込んだこの『II』も、前作と同じく、ムービーでストーリーを追い、要所で現れる選択肢で行動を決定するシンプルなAVG。だが、今作にはTV版「II」が全話収録されていて、行動によってはTV版とは別展開のオリジナルシーンも見ることができるぞ！





▲TVアニメ版と遜色ないクオリティのムービーでゲームは進む。もちろん、フルボイスだぞ！



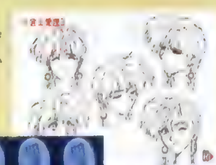
▶シナリオは章仕立て。各章ごとにオープニング＆エンディング（ノンテロップ）が流れる。



◀TV版を知っている人は、あえて違う行動ばかりを選んでみるとおもしろいかも。

怒濤のスペシャルDISCをチェック！

CD3枚組の『II』だが、1枚はゲームとは独立した、ファンのためのCDなのだ。淳平や律子たちによる、超ハイテンションなフリートークが聞けるほか、TV版の設定資料など、貴重な情報が満載。ファン必見だ！



▶メインキャラのほかにも、ゲストキャラや小物などの資料まである。



◀「おみくじ」を引いて、運勢を占うこともできるのだ。

ドルフィンズ ドリーム

まだ見ぬ財宝を求めて深淵なる海へと男は挑む……。ロマン溢れる海底探検をモチーフにしたアクションAVGがPSに登場！ 数々の難関をくぐり抜け、キミが海底で目にするものとは!?

9|10(予)	A・AVG
▶¥5,800(予)	
▶コナミ	
▶MC(ブロック数未定)	

海底を舞台に繰り広げられるAVGが登場！



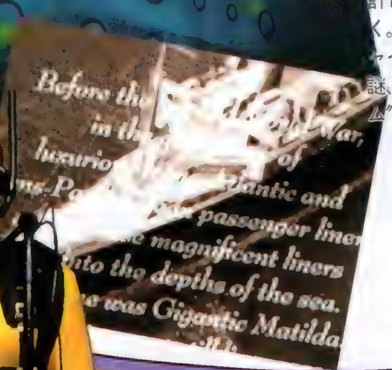
この「ドルフィンズドリーム」は海底探検ＡＶＧ。海特有の浮遊感覚を体感しながら、海底洞窟や難破船内などのさまざまな３Ｄフィールドを自由に泳ぎ回ることができるのだ。だが、海中では常にエアー（活動できる制限時間）の残りに注意しなくてはならなかったり、巨大ザメなどの危険な生物が襲ってきたりもする。プレイヤーは自分の腕だけを頼りに、そんな生と死が隣合わせの世界に眠る、計160種類にも及ぶ財宝を探し出していく。そして最終的には、豪華客船「ジャイガンティックマチルダ号」沈没の謎、伝説の楽園〝ドルフィンズドリーム〟の秘密を解き明かしていくのだ！



▲見るからに凶暴そうな巨大ザメが出現！ こんなときは、水中銃で応戦するのだ。



◀派手な動きをすれば、それだけエアーの消費も激しい。慎重な行動が必要になる。



◀謎の沈没を遂げた「ジャイガンティックマチルダ号」の回想ムービーシーン。真相は海の底に眠っている……。

この3人が財宝と伝説に迫る！

海の中では！人でも、ダイバーは決して孤独ではない。ここでは鉄壁のチームワークを誇る、ジャンとその仲間たちを紹介！





ジャン 海中に夢を見る超一流ダイバー

陸にいるよりも海中にいるほうが落ち着くという、根っからのダイバー。風来坊で、素性も謎に包まれているが、その腕は超一流だ。何の装備も付けないスキンダイブ（素潜り）でも、かなり深くまで潜れるらしい……。

オリビア 海上からジャンをサポート

海上の支援船から通信機を使ってジャンを手助けする。インターネットにも精通する現代的な女性。

ロベルト 海のすべてを知る老人

偶然出会ったジャンに自らの夢を託す、卓越した海の知識を持つ老人。オリビアの祖父でもある。

『ドルドリ』の流れを紹介！

探検と装備強化を繰り返し未知なるステージへ…そして？

海底での行動範囲を広げ、用意されたすべてのステージを回るためには、装備の強化が必須。ここでは、どのように装備強化が成されていくのか、ゲームの流れに沿って解説していこう。

1 財宝探し

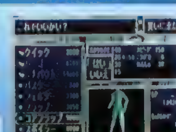
何の装備もない初期状態では、スキンダイブで海底を探索する。肺の中の空気がすべてなのだ。慎重、かつ迅速に、財宝を見つけ出さなければならないぞ。



◀スキンダイブで行ける範囲にある財宝の価値は、低いかもしれない。でも数多く集めれば……。

2 財宝鑑定と装備購入

回収した財宝を鑑定屋へ持っていけば、適正価格で買い取ってくれる。これを繰り返して、お金が貯まれば、酸素ボンベやダイビングスーツなどの潜水用具を買うことができるのだ。



▲装備によって、キャラの動きも変化するぞ。



◀最初はこんなもの(笑)。根気よく続けよう。

3 新たな場所を探検

入手した装備によって行動範囲が広がっていく。さらに高価な財宝を求めて、未知なる海底へと向かうことができるのだ。そしていつか、ダイバーたちの間で伝説と呼ばれている〝イルカの楽園〟へと……。





▼兄の失踪には、どうやら生徒会長の草薙が一枚かんでいるらしい。誠龍高のボスとも言える、この草薙。いったい、どんな陰謀を企んでいるのだろうか？





▲事件に関係ありそうな特定のイベントなどでは、このように画面一杯にCGが表示されることもある。5人組以外にも、美形キャラが続々登場するので期待していいぞ。

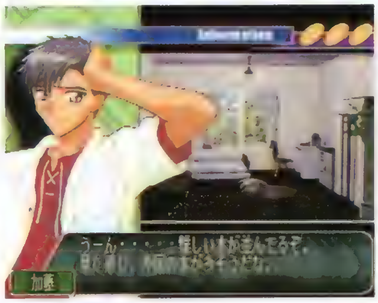
卒業M

完全女性向けオリジナルストーリーで展開するAVG！

7/30（予）AVG
▶¥6,800（CD2枚組）
▶イースリースタッフ
▶MC（1ブロック）

『卒業』の新たなる世界！

この『卒業M』は、根強い人気を誇るシリーズの最新作。だが、この作品には前作までと根本的に異なる部分がある。それは、「主人公たちが全員男性」だということ。過去に発売された恋愛ゲームのほとんどは、男性を対象にしたモノばかり。そんな中、「女性向け」というコンセプトの元に作られたのが本作なのだ。システム的には育成ＳＬＧではなく、『卒業Vacation』と同じＡＶＧ。プレイヤーはヒロインの女の子になって、誠龍高校３－Ａの５人組と一緒に行方不明の兄を探すという、ミステリー仕立てのストーリーだ。



◀通常の行動では、パートナーを1人選んで、一緒に行動していくことになる。

個性的な5人がキミの恋の対象に！

一見、不良っぽい新井、イギリス人ハーフの高城など、５人の主人公たちは、個性派揃い。事件を解決するだけはなく、ともに行動するうちにそんな彼らと恋が芽生えることも。



▶彼らがプレイヤーを助ける誠龍高校5人組



◀章の最後では好感度のチェックが。

御神楽少女探偵団

冒険心をくすぐる本格的なミステリーAVGが登場！

9月（予）AVG
▶¥6,800（予）
▶ヒューマン
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

猟奇事件の謎を解き明かせ！

浪漫あふれる大正時代を舞台に、名探偵・御神楽と３人の助手の少女たちの活躍を描いた本格推理ＡＶＧ『御神楽少女探偵団』。プレイヤーは街で次々と起こる猟奇事件の謎に迫っていくのだ。このゲームでは、今までの推理モノにありがちなコマンド総当たりによる謎解きを避けるため、〝登場人物との会話から必要な情報だけをピックアップ〟する「推理トリガー」システムを採用。プレイヤー自身の推理が、事件の真相に近づく唯一の近道となるのだ。また、システム面だけでなく、常時ハイレゾ画面でのゲーム進行やムービー再生など、グラフィック面でも目を見張る。ただのギャルゲーだと思ったら、大間違いだぞ。





▲プレイヤーが主に操作するのは、右のリボンの女の子・巴ちゃん。さっぱりとした明朗快活な性格。



▶キャラのメッセージが青くなったら、重要な情報の証拠。これに注目したければ……。



◀ボタンを押してピックアップ。これが真相につながる情報なら、シナリオは次のステップへ。

捜査の合間にはミニゲームもアリ！

事件と事件の合間には、「探偵の休日」と呼ばれるインターミッションシナリオをプレイすることができる。これは、いわゆる番外編的なシナリオで、右の写真で紹介しているようなミニゲームが用意されているぞ。



▶海辺でスイカ割り。✚キーで指示を出して、スイカの方へうまく導こう。



◀お化け屋敷では、どれだけお客を驚かせるかを競う。反射神経が必要だ。

卒業M・…



Knight&BABY

成長するモンスターと、そのリアクションが楽しいRPG

9/17(予)	RPG
▶¥5,800	
▶タムソフト	
▶MC(1ブロック)	

モンスターと一緒に旅に出よう

期待の新作「Knight & BABY」は、３Ｄのフィールドを自由自在に駆けめぐり、数々の謎と強敵に立ち向かうＲＰＧだ。美しいグラフィックで躍動感いっぱいに繰り広げられる戦闘シーンや、どこか懐かしさを感じさせる世界観が魅力的。また、主人公ナイトとともに、モンスターのベイビーも成長を続け、さまざまなリアクションで楽しませてくれる。おやつをあげると声を出して喜んだり、言葉が通じなくても心を通わすことができるのだ。いま、不思議な出会いをきっかけに、１人と１匹の長い長い旅が始まる！

▼美しいグラフィックを背景に、激闘が繰り広げられる。そして、戦闘シーンでベイビーに与える命令が、その後の成長に影響を与えるのだ。キミのベイビーはどう育つかな？





▲洞窟の中にはこんな場所も。背景の陰になっている部分は、視点を動かして探索しよう。迷わないように画面右上の方位を常にチェック（左の写真と比べてみよう）だ。



◀生活感あふれる村の風景。洗濯物を干す人や走り回る子どもが、身近に感じられる。

心強い味方 リビングトイズ

〝リビングトイズ〟とは、世界各地に散らばっている、さまざまな能力を持った人形たちのこと。発見できたら戦闘シーンで活躍する、心強い味方になってくれるぞ。



▶体力回復や特殊攻撃など、その性能はさまざまだ。



◀全種類を集められるかな？

バウンティソード・ダブルエッジ

戦場にはターンも順番もない！　興奮のリアルタイムバトル

7/30	SLG
▶¥5,800	
▶パイオニアLDC	
▶MC(1ブロック)	

太古の遺産をめぐる闘いが再び



従来にはない、刻一刻と迫る「時」のリアルさを体験できるＳＬＧ『バウンティソード』に最新作が登場。今回は『ダブルエッジ』のタイトルが象徴するように、２人の主人公が存在する。１人は古のナイトの血を引くケーン、もう１人は未亡人のセラ。２人は神秘的な力を秘めた12の指輪を求めて、さらに激しさを増した闘いを繰り広げる。しかもこのゲームでは、〝ヴォイド〟と呼ばれるロボット兵が導入され、前作を凌ぐ大部隊同士の激突が可能になっているのだ。また〝ヴォイド〟はパーツを交換してチューンナップできるので、局面に応じたさまざまな〝ヴォイド〟を生み出せるぞ。本格的戦略ＳＬＧに乞うご期待！



▶光り輝く神々しい姿。ユミルと呼ばれるこの人物は、いったいどんな力を秘めているのか？



▲キャラクターの行動は、各々の判断にまかせることも細かく設定することも可能だ。うまく使い分けよう。

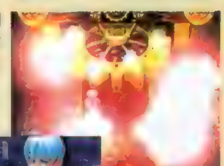


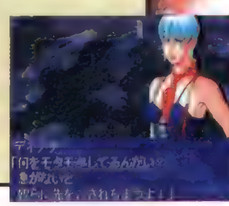
◀男性主人公ケーンの幼なじみ、イクシオン。物語のカギを握る重要人物だ。

時を実感させるさまざまなシステム

このゲームにはターンというものが存在しないので、敵はリアルタイムで攻撃してくる。さらにライバルたちは、戦場の外でも指輪の獲得へ向けて暗躍しているので、常に敏速な対応が求められる。実戦の緊迫感を味わえるぞ。

▶かつて、圧倒的な破壊力で世界を震撼させた〝機神〟。その片鱗が、今…！





◀指輪の探索を進めているのは自分だけではない。先を越されるな！

アドヴァンストV.G.2

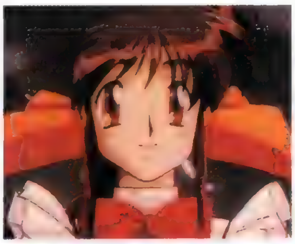
大好評の制服美少女格闘最新作!! PSオリジナルキャラも参戦、興奮はレッドゾーンへ！

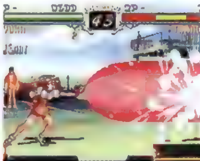
9月(予)	対戦ACT
▶¥5,800(予)	
▶ティジイエル	
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可	

女の闘い、熱く開幕！

ファミレスのウェイトレスが、制服のままバトルを繰り広げるという奇抜な設定で人気の「V.G.」。その続編が、大幅にパワーアップして登場だ。システム面においては、ガードキャンセルや空中ガードが導入された。これにより、片方が攻めつづけるという一方的な展開が激減。さらに簡略コマンド(ボタン1発で必殺技が出せる！)を初心者のために用意している。もちろん美麗なビジュアルは健在、なんと今回はアニメでストーリーが描かれるぞ。夏より熱い乙女のバトル、ボリューム満点でお届けだ!!


▲新たなる挑戦者を迎え、再びVG大会が開幕！ 巨額の富と栄光をその手にするのは、誰だ?!


▲新キャラの1人、御剣 珠緒(みつるぎたまお)。主人公優香に憧れ、VGに参戦する。


◀優香の超必殺技が炸裂！ ゲージを消費するので、乱発はできないぞ。使いどころが肝心だ。



▶新たにガードキャンセルが追加。一方的に攻められる展開から、一瞬で逆襲に転ずることができる。

パワーリーグ

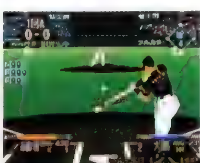
リアルなグラフィックと迫力の演出で、野球が今夜も盛り上がる！ 本格SPGの登場だ。

9/3(予)	SPG
▶¥5,800(予)	
▶ハドソン	
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可	

キミの部屋がグラウンドになる！


▲現役選手が実名で登場。しかも8頭身だから臨場感抜群だ。好きな選手で大活躍しよう。

「パワーリーグ」は、リアルに徹したグラフィックと効果的な演出が魅力のSPGだ。遊びやすくかつ本格的なシステムで、誰にでも野球が楽しめる。もちろん登場する選手は全員実名だし、登録データも最新のもの。加えてモードも豊富で、リアルな選手たちの活躍を思う存分遊びつくすことができる。例えば、複数参加でのリーグ戦、試合数の選択も可能なペナントレースをはじめ、オーナーになってオリジナルチームを結成することもできてしまうのだ！


◀バットの軌道はグラフィックで表示。空振りにも納得させられる？


▶実際のデータをから、球場を忠実に再現。リアルなプレイを楽しめるぞ。


▲代打やリリーフなど、ここぞという場面で効果的な演出が挿入される。手に汗握る対決をいやが上にも盛り上げるぞ。

ラヴ・セラピー

豊富なデートスポットで、恋のセラピーが開講。12人の女性たちと幸せな結末を目指せ！

発売中	SLG
▶¥5,800	
▶ビー・ファクトリー	
▶MC(2ブロック)	

恋の不思議だって、きっと解けるはず

「ラヴ・セラピー」は、さまざまな形の恋愛を楽しむことができるSLGだ。12人の個性豊かな女の子と出会ったあなたは、その中の1人と恋を育んでゆくことになる。相手の趣味に合わせたデートプランニングをして、彼女を喜ばせてあげよう。また、実際の生年月日を入力して相性を診断できるモードもあるので、気になるあの子との仲も占えるかも？


◀12人の中から、運命の人を探し出すのだ。

パーラーステーション

新感覚パチンコ店経営SLG登場！ 台の設定や店の営業をはじめ、幅広く遊べるぞ

8/27(予)	SLG
▶¥5,800	
▶GMF	
▶MC(1ブロック)	

ライバル店を干上がらせろ！

プレイヤーはパチンコ店の店長となって客を増やし、最終的にライバル店を倒産に追い込むのが目的。細かく設定できる遊戯台や、1人1人得意分野の異なるアドバイザーを駆使して売り上げを伸ばそう。さらに、店が大きくなるにつれて街が変化する要素(電車が止まるようになる、など)まであるぞ！ ライバル店を蹴散らし、一番店を目指そう。



◀細やかな台の設定が客を呼ぶ。玉の出しすぎには注意。

目指せミリオンセラー ～輝け！第1回新人アイドル歌謡大賞～

友だちみんなでワイワイと、抜きつ抜かれつアイドル育て！ 目指すはミリオンセラーだ。

9月下旬(予)	TBL
▶¥4,800	
▶富士通パソコンシステムズ	
▶MC(ブロック数未定)、MT、4P対戦可	

新人アイドルを君の手でNo.1に！

「ミリオンセラー」は、すごろく風のシステムで、プレイヤーの事務所に所属する新人をトップアイドルに育て上げるゲーム。豊富なイベントが用意されており、それによってアイドルの育ち方が変化するのだ。また最大4人でプレイできるので、友だちみんなとワイワイ楽しめるぞ。しかもただ順番を待つだけでなく、相手のイベントを邪魔することもできるのだ。



◀ライバルの妨害を切り抜け、栄光をつかめるか？

初恋ばれんたいんスペシャル

恋愛SLGとAVGが合体！ ストーリー重視の人気作がスペシャルになって帰ってきた！

8月下旬(予)	SLG
▶¥5,800	
▶ファミリーソフト	
▶MC(1ブロック)	

あのせつない日々をもう一度…

育成SLGにAVGの要素をプラスし、ストーリー性を重視した「初恋ばれんたいん」。今回の「スペシャル」は、女の子に複数の話題で手紙を出せたり、プロフィールやデートの思い出を書き込める「想い出のアルバムモード」などの新要素が追加。さらに、新キャラを中心とした新ストーリーが展開するので、前作を遊びつくした人でも新鮮に遊べるぞ。


◀新キャラの山県南美。彼女を中心に、物語が動き出す。

アドヴァンストV.G.2・…

ザ・ドラッグストア〜マツモトキヨシでお買いもの！〜

ヒューマンの経営SLGシリーズ待望の第3弾。自分なりの経営方針で街のNo.1を目指せ！

▶8|6 SLG ▶¥5,800 ▶ヒューマン ▶MC(10ブロック)

今度のお店はくすり屋さんだよ！

「ザ・ドラッグストア〜」は、あのヒューマンが贈る経営SLGシリーズ待望の最新作なのだ。今度の舞台はドラッグストアで、オリジナル商品の開発や有名人とのCM契約など、数多くの新要素が満載だ。火事や雷などの天災を始め、CM制作やライバル店との従業員引き抜き合戦など、多彩なイベントがゲームを盛り上げるぞ。らくちんプレイのオートモードもあるので、ゲーム初心者でも気軽に楽しめるのだ。目指すは街のNo.1。お店の繁栄も街の発展も、すべてはキミの腕次第だぞ！



▲ついに開店を迎えた記念すべき1号店。レイアウトから商品配置まで、好みで変えていこう。



▲どこに店を建てるかは極めて重要。場所によって客層や混雑する時間は異なる。ニーズに合った店作りを心がけていこう。



◀オート／マニュアルの2つのモードから、気分に合わせてチョイスすることも可能なのだ。



▶オートモードの場合、店長や社員を選択したら、後の経営は主に彼らに任せる事になるのだ。

ジングルキャッツ〜ラブハラ大作戦の巻〜

かわいいネコたちが織りなす様々なネコ模様。キミは飼い主として、彼らの恋を応援するのだ！

▶7|16 SLG ▶¥4,800 ▶SME ▶MC(1ブロック)、AC

猫なカンジの愛情・友情SLGが登場!!

「ジングルキャッツ」の目的は、家の中で気ままに暮らすネコたちの世話をしながら、お気に入りのネコと、そのお目当てのネコとの仲を取り持つこと。ご飯をあげたり、お風呂に入れたり、なでてやったりして2匹の雰囲気を盛り上げ「告白アタック」を成功させればステージクリアだ。選んだ2匹以外のネコも登場するので、その世話はかなり大変だぞ！



◀ネコや家の中の物は、アイコンでクリックして動かそう。

遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル

「週刊少年ジャンプ」誌上で好評連載中の「遊戯王」が待望のゲーム化！

▶7|23 SLG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

最後に勝利を手にするのは誰だ!?

原作とは違い、ゲーム内の遊戯たちが集めてバトルに用いるのは、100種類を超えるモンスターたちだ。ゲームのモードは大きく分けて2つ。1つは卵をかえして箱庭で飼育し、より強力なモンスターに進化させていくブリーダーモード。もう1つは育てたモンスター同士を盤上で対決させ、勝負を決めるバトルモードだ。どちらが欠けても、勝利はつかめないぞ。

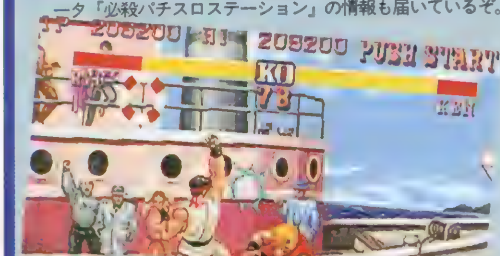


◀モンスターの愛称も設定可能。愛情をもって育てていこう。

新作ソフトニュース NEWS

『カプジェネ』収録タイトルがついに発表！

今回は、ついに収録タイトルが決定した「カプコンジェネレーション」の第3集〜5集を紹介しよう。「〜第3集　ここに歴史始まる」の収録タイトルは、「ソンソン」「バルガス」「ひげ丸」「エグゼド　エグゼス」の4タイトル。「〜第4集　孤高の英雄」は、「ガンスモーク」「戦場の狼」「戦場の狼II」の3タイトル。そして「〜第5集　格闘家たち」は、「ストリートファイターII」「ストIIダッシュ」「ストIIダッシュターボ」の3タイトルが収録される。この「カプジェネ」は、デュアルショックの振動機構に対応しているぞ。そのほか、必殺技のアニメ演出も賑やかなPZG「U.P.P.」や、JB・NBC公認のバスフィッシングSLG「陸釣王」、人気の実機3機種を搭載したパチスロシミュレータ「必殺パチスロステーション」の情報も届いているぞ。



カプコンジェネレーション〜第3集 ここに歴史始まる〜

▶未定 ▶ETC ▶カプコン ▶価格未定



◀カプコン初期の作品4タイトルを収録した「〜第3集」。この「バルガス」に燃えた人も多いハズ！

U.P.P.

▶9|17 ▶PZG ▶パンサーソフトウェア ▶¥4,800



◀格闘ACTの世界観が、不思議にマッチしている異色のPZG。個性的なキャラ設定も魅力の一つだぞ。

陸釣王

▶8|6 ▶SLG ▶ナグザット ▶¥5,800



◀トーナメントやフリーなどの各モードで、バス釣りの技量を競うことのできる本格的陸釣りSLG。

必殺パチスロステーション

▶8|20 ▶SLG ▶サンソフト ▶¥5,800



◀目押しの練習にも最適なパチスロSLG。細かい配慮で、限りなく実機に近い感触を再現しているぞ。


PlayStation
あの恋愛RPGの名作「ブルーブレイカー」が、
今度はキャラクターアクションアドベンチャーになって登場！
初回限定版は、主題歌などを収録した
特製CDシングル付き(詳しい内容は買ってのお楽しみ！)
BLUE BREAKER BURST
ブルーブレイカー バースト
～微笑みを貴方と～
出会えた偶然(きせき)を、運命(さだめ)に変えて・・・
～STORY MODE～
魔王封印後の虚空の道を舞台に、
聖剣を探すことが目的の
アクションアドベンチャーモード。
様々なイベントが盛りだくさん！
～ORIGINAL MODE～
純粋に3Dアクションパートを
楽しむためのゲームモード。
クリアまでのタイムアタックで
熱くなれ！
～VS MODE～
お気に入りのキャラクターを
使っての対人戦は
白熱すること確実！
～TRAINING MODE～
必殺技や連続技の練習は
コマンドも表示されるから、
初心者でも安心！
キャラクターアクションアドベンチャー
1998年7月23日発売予定　¥5,800(税別)
●プレイステーション専用CD-ROM●プレイ人数:1～2人●デュアルショック、メモリーカード対応
●SLPS 01469(初回限定版)/SLPS 01502(通常版)●T49-59143-90032-5(初回限定版)/T49-59143-90034-9(通常版)
ヒューマン株式会社　〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796　■ホームページアドレス http://www.human.co.jp　©HUMAN 1998 ©HuneX 1998
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN HuneX


BEAM CLUB INFORMATION
ユナ・コレクターは絶対チェック!
アートテレコレクション
銀河お嬢様伝説ユナ2
完全限定受注発売
高さ172mm×幅90mm×奥行き9mm
8月28日発売予定
各¥2,800
NOW PRINTING!!
ミサキ
BAND-1116
NOW PRINTING!!
パイ・シャン
BAND-1118
○金箔箔でエッチング風加工
○プラスチックケース入り
○シリアルNO.入り
○メタルチックのクリップおまけ付き!
初登場
YUNA
ERIKA
神楽坂 優奈
BAND-1115
エリカ
BAND-1117
©RED1998
あの"サクラ"が新たなメンバーとともに帰ってきた!!
サクラ、再び舞う。サクラ大戦2
7月28日発売予定
完全限定受注発売
各¥2,800(税抜)
BAND-1110~1114
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 © RED 1996,1998
悠久幻想曲 2nd Album
トレーディングカード
友情を深める育成シミュレーションゲーム「悠久幻想曲 2nd Album」の魅力を180%完全封印!!トレーディングカード第2弾、いよいよ7月発売!
7月18日発売予定
BAND-50014
1パック10枚入り
<スペシャルカード一例>
¥400
(税抜予価)
トレーディングカード大革命!!
企画満載!!こんなに凄いカードは、今までなかった!!
●全てのカードを完全に揃えたくなる、驚きのファイリング構成!
●各メディアで描き起こされた、すべてのイラストを収録!
●全キャラクターデータ、全イベントを完全網羅!
●今作サブキャラとして登場する前作のメインキャラも、堂々カードに登場!
●SPカードは豪華リオトーン印刷!
●店頭予約特典として、オリジナル・トレーディングカードをプレゼント!
完全限定受注発売
※初版本BOXをご購入の方のみ、オリジナル特典カードが1枚もれなくついてくる!
(絵柄は2種類。お客様の選択はできません。特典カードは、店頭にてお受け取り下さい。)
完全限定受注発売
お嬢様特急
あの人気ゲームソフトがビームアイテムにはやくも登場!
どれもオリジナル・レア・アイテムばかり、
今が旬、だから即ゲットだ!
タペストリー
全てのキャラクターたちが特別サイズのタペストリーになりました!!
豪華な布製の本格派。お部屋を飾るステイタス溢れるアイテムです!!
布製本格仕様
¥5,800
高さ100mm×幅130mm
8月28日発売予定
BAND-8007
完全限定受注発売
アートキャラミラー
スイッチをいれると、鏡の中からキャラクターが浮かび上がる不思議なミラー。
高さ240mm×幅185mm×奥行き65mm
電源ON
電源OFF
8月28日発売予定
¥5,800
BAND-9022
スウィートメモリーフレーム
絵はがき、ミニペナント、切符サイズカードの3種のアイテムを絵画用の額に納めたプレミアムアイテムです。
絵はがきは、作者のオリジナル描き下ろしオリジナルイラストを使用。
切符サイズカードにはシリアルナンバーを入れました。
近日発売
完全限定受注発売
©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
悠久幻想曲キャラクターズプロファイル
TRUTH…決して手放さないで
悠久ファンなら手放せない、
キャラ満載のシステム手帳
6枚封入の表紙のイラストを入れ替えれば
キミだけのオリジナルファイルが作れる!!
悠久幻想曲と悠久幻想2nd Albumが一緒になった悠久ファン待望のアイテム登場。
8月28日発売予定
完全限定受注発売
6穴バイブルサイズ
●ポストカード6枚
●オリジナルキャラクターカード3枚
●キャラクターシール、スケール、仕切り、下敷き
●本文80ページ(月間予定12枚、週間予定28枚)
全ページにキャラクター・イラストが入っています!
<ルーラー>
表紙対応
<ポストカード>
<メモ帳>
¥5,800(税抜予価) BAND-603
悠久幻想曲2nd Album
アートキャラミラー
普段はただの鏡なのに、スイッチをいれると、キャラクターが浮かび上がる!!
いつでも好きなときに、キャラクターに逢える、不思議なフォトスタンド。
8月28日発売予定
¥5,800
電源ON
完全限定受注発売
電源OFF
BAND-9023
高さ240mm×幅185mm×奥行き65mm
※当初ご案内しておりました、デザインの一部が変更になりました。
又、発売日も変更となりました。お客様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。©1997 Starlight Marry / media Works Inc.
美夢来楽部(ひーむクラブ)
〒111-0051東京都台東区蔵前2-6-4 (株)ビームエンタテインメント"美夢来楽部"
美夢来楽部受注センター
☎03(5670)2521(代) FAX24時間受付 03(3694)0751
(お問い合わせ・ご注文受付時間:平日のみ10:00AM~6:00PM)
●最新情報満載のホームページもご利用ください。 http://www.otakuwave.co.jp/
発売元 株式会社 ビーム エンタテインメント BEAM ENTERTAINMENT CO.,LTD. Tel.03-5820-8771
御予約締切日7月17日
美夢来楽部ご注文方法
1.お電話またはFAXにてご注文下さい。 2.ご注文承りの際に"受付NO(ナンバー)"をお知らせいたします。
3.受付NO.取得後、下記のいずれかの方法にて1週間以内に商品代金と送料をご送金下さい。計算方法は下表のフォーマットを参考にして下さい。
●お振り込みの際、お名前と一緒に必ず受け付けNOも記入して下さい。 ●受付NO.の記入モレあるいは1週間以内にご送金が無い場合はキャンセル扱いとさせて頂きますのであらかじめご了承下さい。
■郵便振替口座NO. 00110-3-97379 ■口座名:ビームエンタテインメント
●さくら銀行・浅草支店(普)6735426
送料 500円(税込)
カタログ請求方法
商品番号 商品名 数量 ①合計金額
②消費税(①×0.05) ③配送料 500円(税込)
ご送金合計金額(①+②+③)
氏名 受付No 年齢 性別 TEL FAX 雑誌名
郵便番号 住所
お支払い方法 1郵便振替 2銀行振込
広告有効期限 平成10年8月10日


PlayStation
とってもハイブリッドな、
高校生活シミュレーション。
広瀬 由佳理　緑川 光　岩本 さなえ　関 俊彦
置鮎 龍太郎　垣見 忍　阿部 美穂子　速水 奨
渡辺 恭子　木之下 綾　堀川 亮　平井 恵美
緒方 恵美　檜山 修之　渋谷 茂　高瀬 麻里子
CHARACTER VOICE
■ハイブリッド【HYBRID】
＝複合・結合したもの
このゲームでは特に「現実の世界」と「夢の世界」というふたつの世界が交錯しているという意味。
また、プレイヤーの性別が選べ、2通りの違ったゲームを楽しむ事ができるということ。
さらにすべてのセリフを肉声で収録したのはもちろん、あなたの名前までも呼んでくれる機能があるという事実。
ただのシミュレーションでは飽き足らない、めいっぱい楽しめるように作られた「夢☆色いろ」のことを強く表わしている単語でもある。
夢☆色いろ
夢美が丘学園高等学校第33期生
8/1 ゆめ☆いろ イベントツアー 開催予定!!
メディアバレー千葉店
7/30 発売予定　予価¥5800（税抜）
予約キャンペーン＆
初回限定プレゼント実施中！
FEATHERED Corporation Ltd.
製作著作：株式会社フェザード http://www.feathered.com
〒160-0023 東京都新宿区西新宿6-20-12 第2山口ビル3F
PHONE:03-5381-2551 FAX:03-5381-2552 info@feathered.com
"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
告白──
それは始まりに過ぎなかった
恋して、付き合い、別れて、
また恋をして・・・・
卒業の日、そばにいるのは誰？
ミスティック
Mystic
マインド
Mind
〜揺れる想い〜
プレイステーション版
恋愛シミュレーション
9月発売予定
予価6,800円(税別)
©1998Mainichi Communications Inc./Family Soft Co.,Ltd.　JAN 4515978-00029-8


プレイステーション版
4つのオリジナル要素
地球を守る成長ヒロイン参上
ひみつ戦隊メタモルVデラックス
PlayStation
❶特別編を追加（1.5話分
「銀色の記憶！ 長官の過去
❷戦闘時の超必殺技
グラフィックを追加
❸アナログコントローラ
DUAL SHOCK対応
❹"ひみつ"の初回特典あり
プレイステーション版
アニメチックアドベンチャー
10月発売予定
予価6,800円(税別)
2枚組
メタモルV
☆デラックス☆
©1998 毎日コミュニケーションズ／フェイクラフト　JAN 4515978-00030-4


個人教授
好評発売中!!
5,800円(税別)
家庭教師型育成&恋愛シミュレーション
恋も、夢も叶えてあげたい
©1998MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./SCIO/Stingray


最強 東大将棋
1998 チャンピオンソフト
第8回コンピュータ将棋選手権で優勝した
最強ソフトがプレイステーションで登場！
プレイステーション版
将棋
11月発売予定
予価6,800円(税別)
©1998 毎日コミュニケーションズ／ラット

大人気のPiaキャロットのカード特集！



- Piaキャロットへようこそ!!&2 第2版　カードコレクションインパクト　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：7500円
- Piaキャロットへようこそ!!2　メタルカードコレクション　1袋1枚入　1箱12袋入　通販価格：8600円
- Piaキャロットへようこそ!! 第4版　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5850円
- Piaキャロットへようこそ!!2 第4版　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5850円

©1997 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.
©1998 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.
©1998 FAIRYTALE / F&C Co.,Ltd.

バトルアスリーテス 大運動会 コミックアンソロジー



執筆者　黒見唯子, OYSTER　こんどう辰也　他

通販価格：1000円

表紙．あずまきよひこ

© AIC・iPC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・薫年社・AEON

ザ・キング・オブ・ファイターズ コミックアンソロジー 格闘の王様 3



執筆者　RURU, 硝音あや　SAUTA　他が参加

オロチ伝説ついに完結!!

通販価格：1000円

表紙．ルーガルガメ夫

©SNK 1997

ブロッコリーハイブリッドカードコレクション

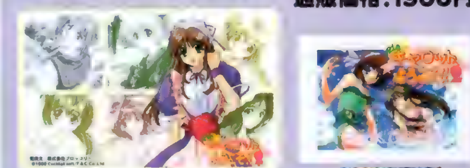


- 神秘の世界エルハザード Part1　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- 神秘の世界エルハザード Part2　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- 大運動会 ～訓練校編～　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- 大運動会 ～大学衛星編～　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- サイキックフォース OVA　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- 双界儀　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5400円
- アイドル雀士スーチーパイ　ハイブリッドカードコレクション　1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5850円

© AIC/ PIONEER LDC・テレビ東京　© AIC・iPC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・薫年社・AEON　©TAITO CORPORATION 1996 ©BROCCOLI 1998　©SQUARE/©YUKE'S　©1993,94,95,96,98 JALECO LTD.

Piaキャロットへようこそ!!2 図書カード

通販価格：1900円



かわいい台紙付き！

SP仕様カード付き Piaキャロットへようこそ!!2 ジグソーパズル



500ピース(38×52cm)　通販価格：2650円

SP仕様カード付き ナチュラル ジグソーパズル



500ピース(38×52cm)　通販価格：2650円

ゲーマーズが 第1回 東京キャラクターショーに出店決定！

1998年8月2日(日) 10:00～18:00　3日(月) 10:00～17:00　東京ビッグサイト

前売券　1枚900円（税込）ゲーマーズ各店にて発売中！　※小学生以下は無料

新商品てんこ盛りで君のハートを釘付け！　あんなタイトルやこんなタイトルまで出ちゃう…

さらに！ あのPiaキャロットがTCSにオープン！

Piaキャロット限定商品もあるぞ

Piaクッキー登場！

Piaキャロット限定版グッズも有る！



●こちらの商品は、通販では扱っておりません。また、試作デザインですので実際とは異なる場合がございます。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

秋葉原に新店舗オープン！

秋葉原駅電気街口出てスグ！ ベンターが驚きの充実ぶり！ トレカだって充実の品揃え！

※旧秋葉原店はゲーマーズスクエア店に店名変更しました

TV・ラジオCMオンエア中！

「lain」テレビ東京系　月曜25:15～・「熱沙の覇王ガンダーラ」WOWOW　金曜25:00～・「アニメコンプレックス」WOWOW　月曜19:00～

「ヤン Night！」テレビ東京　金曜26:00～・「超時空要塞マクロス（再放送）」テレビ神奈川　水曜24:10～・千葉テレビ　木曜24:00～・テレビ埼玉　月曜24:20～

テレビ愛知　月曜25:30～・サンテレビ　金曜25:30～・KBS京都　金曜23:30～・「佐竹・林原の無法塾（ラジオ）」文化放送　土曜22:30～



- 新秋葉原店　OPEN／10:30～19:30　TEL／03-5298-2015　千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F
- 池袋店　OPEN／11:00～21:00　TEL／03-3985-3232　豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
- 新宿店　OPEN／11:00～21:00　TEL／03-3225-5996　新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンター-MORE5F
- ゲーマーズスクエア店　OPEN／11:00～20:00（日・祝11:00～19:00）TEL／03-3252-9600　千代田区外神田3-15-5 MNビル
- 京都店　OPEN／10:00～23:30　TEL／075-255-1770　京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
- 長野店　OPEN／11:00～20:00　TEL／026-266-7626　長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
- 藤沢店　OPEN／11:00～21:00　TEL／0466-26-1400（代）　神奈川県藤沢市藤沢南1-2 東急プラザB1サンパティーク内

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP 7.10係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年9月9日です。

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

20

キミの夢をかなえる

戦略(エネルギー)がここにある。

代表企業20社が皆さんに期待してDEAを設立しました。

資本参加企業

セガ・エンタープライゼス　ソニー・コンピュータエンタテインメント　任天堂

アトラス　エニックス　カプコン　光栄　コナミ　コンパイル　スクウェア　タイトー

ティーアンドイーソフト　テクモ　ナムコ　ハドソン　バンプレスト　マイクロキャビン

マイクロソフト

アスキー　メディアワークス

（ハード・ソフト・OS・出版社五十音順）

DEAは、代表的なハード、ソフト、OS、出版の企業、20社が次代のゲームクリエイター育成のため業界を挙げて真剣に教育するために設立した学校です。
ゲーム業界を目指すならDEAです。

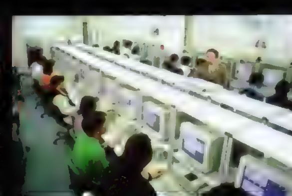
■学校説明会■

東　京／7月26日（日）、8月12日（水）、8月24日（月） 午後2:00より
札　幌／8月7日（金）　盛　岡／8月3日（月）　大　阪／8月20日（木）
名古屋／8月21日（金）　福　岡／8月19日（水）　東京以外は午後1:00より

ゲームクリエイター養成科

- ●プログラムエキスパートコース
- ●グラフィックデザインコース
- ●マスターコース

※マスターコースは、2年間の修学後にスキルアップを目指します。



入学に関する相談・資料請求・説明会のお申し込みは **TEL.03-5330-2870**

平成11年度生願書受け付けは、9月1日より随時受け付けいたします。

デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F

資料送付をご希望の方は、電話、E-mail、またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って❶郵便番号 ❷住所 ❸氏名 ❹年令 ❺学校・学年 ❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。

ホームページアドレス
http://www.d-e-a.co.jp

E-mailアドレス
shiryo@d-e-a.co.jp

資料請求券
電撃プレイステーション
7/10


PlayStation
その朝ぼくは、夢に飛び乗る。
キャラクターとの絶え間ない
音声会話が楽しめる!
通常の2倍を越えるセル画
の中から生まれるクオリティー
の高い画面!
その時々でキャラクターが独自に思考し
行動していくので、プレイごとに違う
ストーリーが展開!
ドラマチック恋愛アドベンチャーゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
フルヴォイス&フルスクリーンの豪華版CD2枚組
新シナリオシステム『MDS』(マルチプル・デュアル・システム)搭載!!
セガサターン版 プレイステーション版
7/30
on SALE
予約
W
チャンス
キャンペーン
実施中!!
1998年7月29日(消印有効)までにお店で
このソフトを予約して応募するともれなく
特製ポストカードをプレゼント。
さらに、特製オレンジカードが抽選で500
名様に当たる!
※詳しくは店頭のチラシかユーザーサポートまで
■ラジオドラマ
『電撃大賞～お嬢様特急～』
・文化放送　毎週土曜日 26:00～26:30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26:00～26:30
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。 "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃 NEWS STATION

7月10日

キャンペーンや体験版など、ユーザーにお得な話題が満載！

TOPIC トピック

『メタルギア ソリッド』に同梱されるあの体験版とは？

コナミ『メタルギア ソリッド』―9月3日―



▲小島氏のプロデュースによる、3 DACT。徹底した作り込みで知られる氏の待望の最新作だ。

メタルギア ソリッド(通常版)

▶9月3日 ▶¥6,800(税別) ▶コナミ

今秋の注目作『メタルギア ソリッド』に、大作RPGの体験版が！ 限定版も発売決定!!

発売日も9月3日に決定し、ますます期待も高まるコナミのACT『メタルギア ソリッド』。すでに予約済みというキミや、購入を迷っているあなたに嬉しいお知らせがあるぞ。なんと『メタル～』に、同社の新作RPGの体験版が同梱されることになったのだ！ そのタイトルは、大人気ＲＰＧの続編『幻想水滸伝Ⅱ』(冬予定)。内容は「基本的なシステムと、序盤のストーリーが楽しめる内容となっています」(コナミ・プロモーション企画部) とのことなので、奥深い『幻想Ⅱ』の世界の一端は十分満喫できそうだぞ！ また、この『メタル～』では〝プレミアムパッケージ〟なる、限定版の発売も決定！ 内容は右で触れているので、気になる人は要チェックだ。もちろん、この限定版にも、体験版は同梱されているぞ。

体験版に限定版と、ユーザーにとって嬉しい特典満載の『メタル～』。もちろんソフトの内容も期待大なのだ！

これが体験版&限定版だ！

体験版に入る『幻想Ⅱ』の内容と、限定版の仕様は以下の通り。限定版は数が少ないということなので、絶対手に入れたいという人は、予約は必須!?



95年12月に発売されて好評を博したRPGの第2弾。前作から3年たった世界を舞台に、より奥深いストーリーと新要素が楽しめる。

幻想水滸伝Ⅱ

▶冬予定 ▶価格未定 ▶コナミ

- 45Pのパンフレット
- オリジナルTシャツ
- 特別限定サントラCD
- ナンバー入り認識標
- 特別仕様限定MCシール



メタルギア ソリッド(超豪華限定版)

▶9月3日 ▶¥9,800(税別) ▶コナミ

CAMPAIGN キャンペーン

えっ？ 今度は「電茶でGo!」??

タイトー「電茶でGo!」キャンペーン



▲思わず手に取りたくなるデザイン。非売品なのでこのチャンスを逃すな！

電車で飲むと美味しい(?)"電茶"が当たる！

タイトーから昨年末発売されたSLG『電車でGo！』。この『電Go！』が今、味(？)なキャンペーンを展開中だ！ その内容は、告知ポスターのあるお店でソフトを購入すると、スクラッチカードが貰え、当たるとその場で特製ドリンク（写真参照）がもらえるというもの。さらにカード裏面のハガキで応募すれば、金のコントローラが当たるチャンスも。キャンペーンは、カードがなくなり次第終了（コントローラの応募は8月17日消印有効）の予定だ。

イベントも開催されました！

渋谷のタワーレコードにて、ゲーム誌各誌の代表による、金のコントローラ争奪トーナメントが開催されたのだ。車掌にふんした司会者や、キャンペーンガールも登場して、大会は大いに盛り上がったぞ。

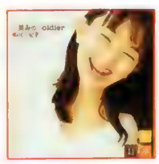


◀もちろん大会には本誌も出場。だが、結果は聞かないで……。

MUSIC 音楽CD

中川亜紀子の新曲！

「微笑みのSoldier!」―発売中―



待望の2ndアルバムが発売中！

アニメにラジオにと、様々なメディアで活躍中の人気声優・中川亜紀子が待望のニューアルバムをリリースしたぞ！ 彼女自身も5曲の作詞を手がけている、2ndアルバム（全12曲）で、コンセプトは〝パワフル&キュート〟。彼女の魅力がたっぷりと詰め込まれた、ファンなら納得の1枚だ。

微笑みのSoldier!

▶発売中 ▶¥3,059(税込)
▶ソニーレコード

TOPIC トピック

「キャラクターショー」開催迫る!!

「東京キャラクターショー」―8月2日・3日―



「約1000アイテムのグッズが集合

ゲームやアニメ、コミックなどのキャラクターが大集合する、「東京キャラクターショー」が8月の2日・3日、東京ビッグサイトで開催されるぞ。会場にはおよそ1000アイテムのキャラクター商品が展示される予定で、エニックスやカプコン、スクウェアといったおなじみのメーカー全47社が出展予定。もちろんメディアワークスも「電撃屋」を出店し、オリジナルグッズの販売を行う予定だ。今から楽しみだね！

◀メインビジュアルも完成！　(イラストレーション：なかむらたかし／木村真二) 楽しくなるイラストだね!!

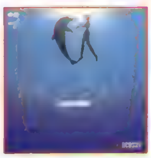
開催内容

●開催日：8月2日(日)・3日(月)10時～18時(3日は17時まで)
●会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）　東1ホール
●入場券：前売り 一般（中学生以上）¥900　当日 ¥1000(税込)
(前売り券は、チケットぴあ等で現在好評発売中)
※次号では、このイベント内容の大特集を行う予定です。

MUSIC 音楽CD

青い海とイルカと謎の遺跡の物語―

CD「b.l.u.e.」―8月5日―



豪華声優陣が話題のドラマCD発売決定!

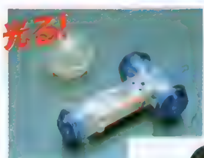
9日にハドソンから発売されたAVG「b.l.u.e. Legend of water」このドラマCDが発売されるぞ。これは、ラジオで好評放送中(東京放送ほか・日曜深夜25時～)のドラマをまとめたもの。宮村優子さんや氷上恭子さんなど、豪華声優陣が多数出演しているぞ。未放送分も収録されているのだ。

b.l.u.e.~Legend of water~RADIO DRAMA
▶8月5日　▶¥2,800(税別)　▶サイトロン

GOODS 新製品

体で楽しむゲームのあれこれ…

タカラ「デジケン」&「バーチャルベースボール」



懐かしいけど新しい、2つの玩具が登場!

従来のケンダマに、各種のデジタル機能を施した新感覚のおもちゃ「デジケン」がタカラから登場するぞ。「デジケン」は皿や剣先に玉を乗せ、LEDを点滅させたり、逆に光を追ってテンポ良く玉を移していくといった、様々な遊びが楽しめる未来のケンダマ。フジテレビとの共同企画もあり、「デジケン」はTV番組やイベントなどでも大々的に紹介していく予定だぞ。早くもブーム到来の予感!?



▲▶イメージキャラクターには人気急上昇中の、吉野紗香チャンを起用。



こちらはバットとデジタルゲームが合体したタカラの「バーチャルベースボール」。内蔵されたコンピュータによる音の演出でキミだけのスタジアムをその場に再現。効果音でピッチャーの投げた球を表現し、それに合わせたスイングの強さや、タイミングで結果を判定するのだ。これがあれば、1人でも野球ができるぞ！

◀ディスプレイで現在のゲームの進行状況を表示。

デジケン
▶7月中旬　▶¥2,200(税別)
▶タカラ

バーチャルベースボール
▶7月17日　▶¥4,800(税別)
▶タカラ

EVENT イベント

ZUNTATAがLIVEを決行!

ZUNTATA「CD&LIVE」情報

復刻が待たれていた2作品が"Z-REPLICA"に登場!



Z-REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS
▶7月23日
▶¥2,550(税込)
▶ZUNTATA RECORDS

原曲のイメージをそのままに、現在の音楽として鮮やかに甦らせる、復刻版シリーズ「Z-REPLICA」が、ZUNTATAの新レーベルとして待望のシリーズ化！　記念すべき第1弾は「ニンジャウォーリアーズ」で、同時発売の第2弾が「ナイトストライカー」。どちらも初回特典としてオリジナルクリアカードを同梱しているぞ。ともに10年近く前に一世を風靡した作品。往年のアーケードゲーマーにとっては涙モノのタイトルだ。もちろん今後のラインナップにも期待できそうだ！

Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER
▶7月23日
▶¥2,550(税込)
▶ZUNTATA RECORDS



真夏のLIVEも開催決定!

昨年好評だったZUNTATAのサマーライブが、今年も8月30日に六本木ヴェルファーレで開催されるぞ。その名も"「güten Talk」from the earth"。チケットは7月20日より全国のチケットぴあにて販売される。このライブに関するお問い合わせは、「0120-73-2000」までお電話で。



▲今年は去年よりも熱い！

GOODS 新製品

「センチ～」の好きなアナタに…

VC「センチメンタルジャーニー」&PCソフト



センチメンタルジャーニー Episode.1～4
▶7月25日
▶各¥3,800(税別)
▶エモーション

まずビデオで"せつなさ体験"

毎週深夜の自宅で密かに〝せつなさ〟を爆裂させていたアナタに朗報！　人気アニメ「センチメンタルジャーニー」が待望のビデオ化。1話ずつ収録の全12巻予定で、今回発売されるのはEpisode.1～4、遠藤晶・松岡千恵・七瀬優・杉原真奈美の4人の少女の物語だ。ジャケットも描き下ろしで、各巻にアニメの後日談を収録したドラマCDが付くのだ。

さらにアルバムで"せつなさ実感"



▶彼女の隣に君の姿が……買うしかないよね？

「セングラ」の12人の女の子たちが登場する、電子アルバム作成ソフト「センチメンタルグラフティ～思い出のアルバム～」もWin95対応で発売中だぞ。デジカメ等で撮影した自分の写真に、好きなキャラを合成したり、アルバムとして編集することが可能なのだ。さっそく君も自分だけの、ちょっぴりせつない秘密のアルバムを作ってみては？

センチメンタルグラフティ ～思い出のアルバム～
▶発売中　▶¥6,800(税別)　▶クラフテック

はみだし 電撃情報ステーション

●電撃初のＴＶ番組がスタート………本誌や電撃王など、電撃各誌のゲームに対する情熱を詰め込んだ、新感覚のバラエティー番組が放送中だ。タイトルは「いたずら電撃隊」。往年の〝ギャグプレイヤー〟小松政夫と、セクシーな電撃ガールズ＆若手芸人「エレキコミック」が、ゲームに関する様々な疑問を解決するぞ！　放送は毎週月曜深夜25時45分から、テレビ東京にて。

●あの攻略ステーションＥＸを２冊同時発売！：７月24日に、あの超特大ボリューム攻略本「電撃攻略ステーションＥＸⅡ」「Ⅲ」が、２冊同時発売されるぞ（定価各¥950)。96年～97年に発売されたソフトをまとめて、２冊合計で249タイトル収録！　おまけに今回は、「バイオ２」の徹底攻略まで収録の大サービスで、キミの悩みと後悔と心残りのすべてに完全対応なのだ!!

第6回

電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

◆主催:株式会社メディアワークス



Illustration／Yu Kinutani

●賞(各部門共通)

大賞(1点)＝
正賞＋副賞100万円
金賞(1点)＝
正賞＋副賞50万円
銀賞(数点)＝
正賞＋副賞30万円

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!
メディアを超えた感性を
今こそ世界にはばたかせよう!

無限なる才能を解き放て!!

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定:〔長編〕400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーのみでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を 読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格:不問。

●選考方法:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):安田 均(作家)、深沢美潮(作家)、広井王子(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

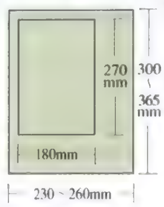
●応募資格:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):天野喜孝(イラストレーター)、出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)、衣谷 遊(漫画家)、宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●募集内容:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定:ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●応募資格:不問。

●選考方法:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り…1998年 7月10日(通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉)
第2回締め切り…1998年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉)
第3回締め切り…1999年1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉)
最終締め切り……1999年4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。

★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:真鍋譲治／第2回予選:ビトウゴウ／第3回予選:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス「第6回 電撃ゲーム大賞○○○部門」係

最終締め切り **1999年4月10日(金)**(当日消印有効)

発表:
●1999年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃NINTENDO64』『月刊電撃コミックガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃SEGASATURN』『電撃王』『電撃B-magazine』『コミック電撃大王』
●メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

発表! 第5回 電撃ゲーム3大賞【第1次選考通過者】

電撃ゲーム小説大賞(応募総数996作品):**神庭仁**(埼玉県)「密林の黄金ジェット」/**神威可月**(福島県)「BANG DEED Q」/**夜樹螢冬**(栃木県)「赤く燃えたる伝説の……」/**飯泉聡**(埼玉県)「知りたがりの同居人」/**川上亮**(大阪府)「アトム・ボーイ」/**石川創**(北海道)「The fear of choice」/**小林あき**(千葉県)「DRAGON CRIME」/**京田水都**(群馬県)「SA MU RA I」/**黒瀬正貴**(京都府)「聖なる槍」/**坪田亮介**(千葉県)「いのち、ひとひら」/**中村風雪**(群馬県)「サイキック・ワールド」/**折井隆一**(千葉県)「魔術師以上」/**九鳳リン**(名古屋市)「雨の日は嫌い」/**シンクハット**(岐阜県)「仮想警察」/**篠原正**(高知県)「異世界のポリスマン」/**速水雅也**(京都府)「記憶のない脳」/**田村一樹**(岡山県)「SAES ソーサラーandエスパーシブリング」/**琴岬幻**(神奈川県)「神代剣収途行」/**船木明**(埼玉県)「ハイパー・おらおらクエスト」/**菅原栄壮**(広島県)「朧月の鬼」/**谷田貝和男**(東京都)「緑の海の秘密」/**みかづき創**(富山県)「就労戦士?! DREAM BRAVES」/**嘉本国勝**(大阪府)「龍使いの少女」/**七海純**(千葉県)「ギミック・ハート」/**瀧川武司**(東京都)「デッドストックの日」/**有泉浩**(神奈川県)「トラストゲーム」/**森野洋政**(東京都)「ハイパー・ガーデニング」/**白石英樹**(東京都)「オールウエイズ・アッパー」/**住吉職兵衛**(徳島県)「姫神恋戦VSパルテノス〈処女神編〉」/**田村前吾**(兵庫県)「いつか必ず」/**菅野沙也子**(大阪府)「わくわくで行こう」/**森脇脩次**(埼玉県)「幕末鋼鉄乱舞」/**みやびたけし**(埼玉県)「星の子守歌」/**高橋康治**(埼玉県)「ヒーロークエスト」/**志村一矢**(東京都)「月と貴方に花束を」/**大野志郎**(埼玉県)「CRACKING VIRUS〈Z〉」/**折井隆一**(千葉県)「僕らは未来の先導者?」/**白井信隆**(大阪府)「月に笑く」/**地獄丸飛鳥**(千葉県)「魔導装甲トリニティ」/**日下弘文**(千葉県)「竜に照らされし星」/**式宮仙樹**(埼玉県)「エンジェル・アイズ」/**児玉智子**(大阪市)「百合の墓標」/**村上維新**(神奈川県)「星幽怪盗～The Astral-phantom-thief〈DODGSON〉～」/**三月冬夜**(神奈川県)「The Wall」/**水母海月**(兵庫県)「竜樹 Ryuju 」/**桜花じゅん**(千葉県)「ある琥珀色の物語」/**葉抄**(兵庫県)「テュリークに咲く花」/**マーク雪村**(東京都)「料理人 丸底鍋で張っ倒す!!!」/**白金真一**(大阪府)「流れ行く時の果てに……」/**早川武宏**(東京都)「太古の海よりきたるもの」/**斉藤昭裕**(東京都)「絞首刑の実(ハンギングベリー)」/**和田知見**(神奈川県)「遺電子」/**三雲岳斗**(岡山県)「コールド・ゲヘナ」/**神取宏**(東京都)「名探偵パリカーのぼうけん」**【以上54名、54作品】**

電撃ゲームイラスト大賞(応募総数494作品):**嶋田勇**(千葉県)「竜騎士 ジョニ アンド バーバラ」/**小川真司**(京都府)「Damnation Game」/**白木淳子**(福岡県)無題/**霜月雪**(青森県)「無名荒野」/**宮地幹雄**(埼玉県)「九捨八式 鉄」/**渥美典久**(大阪府)「GRAY GETAWAY SKATER その他」/**小野貴志**(千葉県)「MAGROX 魂日姫」/**床並直子**(鹿児島県)「Water」/**津島直人**(埼玉県)無題/**稲吉智重**(愛知県)「日夜旅記」/**長谷川みつ子**(茨城県)「秘めた力」/**吉田昌弘**(奈良県)「緊急出動!!サイボーグ消防隊」/**木村はるみ**(神奈川県)「太古の住人」/**海不魁かな**(愛知県)「インスタントファンタジー」/**小倉陽子**(栃木県)「勇剣士伝」/**上野威雄**(愛媛県)「FANTASIA」/**白井初幸**(東京都)「守護者」/**井上隆**(大阪府)「リアル・グッド・タイム・トゥギャザー その他」/**巻林おかば**(愛媛県)「新世界の聖母」/**林慶子**(埼玉県)「伝説の誕生／誓い／人魚の恋 おたずね者 その他」/**山口清**(北海道)「ジンマスターズ」/**椎名優**(奈良県)「自然調律師」/**卯末明**(東京都)「温度」/**宮上嘉一**(東京都)「閃光／脱出 沈黙者 古代の戦士 その他」/**安藤高行**(神奈川県)「闇葉原、電脳街の人々」/**高橋佳子**(兵庫県)「SKY High land.」/**古川未来**(東京都)「嘆きと希望の狭間」/**猫野まゆ**(千葉県)「精霊使い～聖山の月流仙人～」/**転清**(神奈川県)「Mr グレコの写真展」/**松田剛**(京都府)「妖精大戦」/**川瀬朝代**(岐阜県)「TAROT」/**荻窪勝彦**(神奈川県)「オメガレンジャー」/**福島圭悟**(埼玉県)「ウォータージェットアメンボ その他」/**伊藤久美子**(福島県)「SORTILEGE」/**小野靖**(埼玉県)「闘うモノたち」/**小笠原宇紀**(神奈川県)「夏目邂逅」/**松岡明晋**(東京都)「夜美の族」/**吉田伸吾**(新潟県)無題/**鷹谷政士**(千葉県)「空へ 闇の従者」/**小熊ほたる**(神奈川県)「光と闇と地と風と」/**小林紘子**(新潟県)「遭遇」/**裁刃鋭人**(愛知県)「楽しくそしてカッコ良く」/**築山幹恵**(京都府)無題/**角田香織**(熊本県)「幻夢」/**難波由奈**(広島県)無題/**土谷由希**(群馬県)「サンドスターリング」/**服部華奈子**(栃木県)「resistance in disk」/**湯浅誠**(神奈川県)「空間の支配者ユザ その他」/**土屋久美子**(神奈川県)「Wonder」/**上原ちぐさ**(静岡県)「サムシングインザタイム」/**山田和典**(神奈川県)「EGG」/**那須弘道**(東京都)「宇宙戦艦撃沈せよ」/**ほづみりや**(神奈川県)「傭兵隊」/**畠山真紀**(東京都)「森羅万象」/**THORES柴本**(茨城県)「半音階端末樹の音管の沈黙による交錯世界」/**田嶋敦子**(神奈川県)「闇より出しもの」/**星優子**(東京都)「KIKAI」/**加藤朋美**(神奈川県)「AZURITE その他」/**大友直樹**(宮城県)無題/**藤田香**(兵庫県)「龍の一族～啓示～」/**金永治雄**(東京都)「WANZER MIGRATORIA」/**山本善哉**(大阪府)「冒険者メーチェン・ノア」/**沢田ビンゴ(株)**(大阪府)無題/**発破康壱**(埼玉県)「IRON LIVES」/**日野史子**(広島県)「夢想花伝」/**山下紋**(福岡県)無題 **【以上66名、66作品】**

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 6月8日〜6月21日

売り上げランキングのトップ20に、サッカーゲームが4タイトルも登場！
しかし、『ウイニングイレブン』がダントツで第1位をキープ！

売り上げTOP20

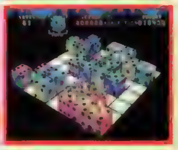
1 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98（前回1）
2位に倍以上のポイント差をつけて1位を爆進中。W杯開幕後は、どうなる？
■コナミ
■5月28日■SPG
■¥5,800■130,810



2 FIFA ROAD TO WORLD CUP98（前回2）
初登場から1カ月を経ても、2位をキープ。コンビニで売れているようだ。
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■5月14日■SPG
■¥5,800■63,822



3 XI[sái]（初登場）
サイコロの代わりに机が転がるというCMも好評。初登場で第3位を獲得。
■SCEI
■6月18日■PZG
■¥4,800■61,348



4 コンビネーションプロサッカー〜Jリーグの監督になって世界をめざせ!!〜（初登場）
同じサッカーゲームでも、こちらはSLG。監督になった気分が味わえる。
■アクセラ
■6月18日■SLG
■¥5,800■32,997



5 ポケットファイター（初登場）
PS版オリジナルモードの「つくふぁい」は、オリジナルのキャラが作れるのだ。
■カプコン
■6月11日■対戦ACT
■¥5,800■28,683



順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／ポイント	前回
6	ワールドスタジアム2	ナムコ／4月29日／SPG／15,114	前回5
7	双界儀	スクウェア／5月28日／A・AVG／12,330	前回3
8	みんなのGOLF	SCEI／97年7月17日／SPG／11,882	前回15
9	'98甲子園	魔法／6月18日／SLG／11,873	初登場
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／5月28日／対戦ACT／11,032	前回4
11	グランツーリスモ	SCEI／97年12月23日／RCG／10,883	前回8
12	鉄拳3	ナムコ／3月26日／対戦ACT／10,150	前回10
13	パラサイト・イヴ	スクウェア／3月29日／RPG／9,618	前回7
14	ダークメサイア	アトラス／6月11日／AVG／9,353	初登場
15	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店/ESP／5月28日／RPG／8,679	前回6
16	STOLEN SONG(ストールンソング)	SCEI／5月21日／ETC／8,484	前回9
17	マリーのアトリエPlus〜ザールブルグの錬金術士〜	ガスト／6月4日／RPG／8,450	前回[illegible]
18	村越正海の爆釣日本列島	ビクターソフト／6月11日／SLG／6,252	初登場
19	フォーメーションサッカー'98〜がんばれニッポン in France〜	ヒューマン／6月4日／SPG／5,857	初登場
20	Nightmare ProJect〈YAKATA〉	アスク／6月4日／RPG／5,415	初登場

前評判TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／ポイント	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア／冬予定／RPG／30,916	前回1
2	スターオーシャン　セカンドストーリー	エニックス／7月30日／RPG／17,605	前回2
3	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア／7月16日／A・RPG／13,955	前回6
4	ドラゴンクエストVII	エニックス／99年夏予定／RPG／11,587	前回3
5	To Heart	リーフ／冬予定／AVG／6,190	前回4
6	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ／12月予定／S・RPG／5,749	前回7
7	私立ジャスティス学園	カプコン／7月30日／対戦ACT／5,306	前回9
8	エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜	ガスト／98年予定／RPG／4,643	前回11
9	幻想水滸伝II	コナミ／冬予定／RPG／3,759	再登場
10	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ／7月23日／SPG／3,537	前回10
11	メタルギア ソリッド	コナミ／9月3日／ACT／3,530	前回20
12	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト／9月23日／A・RPG／3,316	初登場
13	お嬢様特急	メディアワークス／7月30日／AVG／3,301	前回14
14	SDガンダムGGENERATION	バンダイ／8月予定／SLG／2,873	初登場
15	センチメンタルジャーニー	バンプレスト／9月予定／TBL／2,867	前回12
16	影牢〜刻命館　真章〜	テクモ／7月23日／ACT／2,653	前回15
17	封神演義	光栄／9月10日／S・RPG／1,990	初登場
18	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス／秋予定／TBL／1,769	初登場
19	ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥	コナミ／7月16日／ETC／1,761	前回13
20	黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜	ガスト／秋予定／RPG／1,754	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／ポイント	前回
1	ファイナルファンタジーVII	スクウェア／97年1月31日／RPG／22,973	前回1
2	ゼノギアス	スクウェア／2月11日／RPG／11,593	前回2
3	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ／97年12月23日／RPG／6,870	前回8
4	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア／97年6月20日／S・RPG／6,655	前回6
5	バイオハザード2	カプコン／1月29日／AVG／4,643	前回7
6	鉄拳3	ナムコ／3月26日／対戦ACT／3,316	前回3
7	パラサイト・イヴ	スクウェア／3月29日／RPG／3,301	前回5
8	グランツーリスモ	SCEI／97年12月23日／RCG／2,873	前回4
9	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	ガスト／97年5月23日／RPG／2,867	前回20
10	悠久幻想曲2nd　Album	メディアワークス／3月26日／SLG／2,653	前回9
11	女神異聞録ペルソナ	アトラス／96年9月20日／RPG／2,638	前回10
12	サガ フロンティア	スクウェア／97年7月11日／RPG／2,632	前回16
13	Blaze&Blade〜Eternal Quest〜	T&Eソフト／1月29日／A・RPG／2,621	前回17
14	ワイルド アームズ	SCEI／96年12月20日／RPG／2,210	前回12
15	アークザラッドII	SCEI／96年11月1日／RPG／2,204	再登場
16	幻想水滸伝	コナミ／95年12月15日／RPG／2,193	再登場
17	みつめてナイト	コナミ／3月19日／SLG／1,990	前回11
18	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ／95年10月13日／SLG／1,979	前回15
19	アーマード・コア	フロム・ソフトウェア／97年7月10日／ACT／1,968	前回18
20	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1,864	前回[illegible]

ランキング・チェック

またも、驚くほどにSPGが売れに売れているらしい。『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』『FIFA ROAD TO WORLD CUP98』のワンツー・フィニッシュで2連覇、それ以外にも『ワールドスタジアム2』が根強い人気で第6位に踏みとどまり、発売から1周年を迎えて再び新作TV−CMがオンエアされた（ゲームソフトとしては初の快挙！　昨年同時期に発売された『ダビスタ』『サガF』は、当然のように売り上げランキング20位内にも入っていない）『みんなのGOLF』が第8位、高校野球部育成SLGの『'98甲子園』が第9位と、計7本ものSPG（とスポーツSLG）がランクインしている。以前からSPGが本当に良く売れるPSだったが、ワールドカップ人気に煽られて、その傾向にますます拍車がかかっているようだ。この分でいくと、7月末の売り上げランキングでは、『武蔵伝』『スターオーシャン』の2大RPGを抑えて、『実況パワフルプロ野球'98開幕版』が第1位！　なんてことも起こり得る……かもしれない。動向に注目したい。その他のランキングでは、前評判に初登場が5タイトルある。『VIII』の牙城は崩せないだろうが（笑）、今後の健闘に期待したい。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

増刊D9はセーブデータ満載



D9、勝利へのキーワード!
ゲームタイトル数＝285
セーブデータ総数＝400
それなのにいつもと同じでお買い得 **定価＝¥980**

圧倒的に攻め続けます!!

宇宙一計画「作戦その8」発動!

電撃PlayStation D9 (Vol.80) 7／15発売

電撃PlayStation Vol.81 7／24発売

電撃PlayStation D10 (Vol.82) 8／17発売予定


巻頭特集
Dの食卓2
飯野賢治が放つドリームキャスト用ソフト第1弾『D2』! その全貌を明らかにすべく、WARP開発陣へのインタビューを敢行!
連続特集
大追跡
Dreamcast
どんなことができるの？作品の予定は？ドリームキャスト100の疑問をセガに直撃！さらに、ドリームキャストで遊びたいゲームを有名人20人に聞く！
ドリームキャストから
セガサターンまで
特報&攻略
ディープフィアー
全12ページの特集で先行攻略&インタビュー掲載!
スレイヤーズろいやる2
新着情報続々! 魔法&エキストラキャラを紹介!
ブラックマトリクス
ご主人様との愛の生活&戦闘システムを詳細紹介!
ラングリッサーV ジエンドオブレジェンド
クラスチェンジ表完全版をはじめ役立ち情報満載!
電攻略FILE スペシャル
サターンの名作の数々をデータ重視で濃縮ワンポイント攻略! 困ったときの役立ち特集!
●サクラ大戦 ●スーパーロボット大戦F
●グランディア●下級生 ●慟哭 そして…
●悠久幻想曲 ●デビルサマナー ソウルハッカーズ
●ラングリッサーIV/他
VOL.25
絶賛発売中
定価550円(税込)
電撃 SEGA セガサターン SATURN



"PlayStation" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
ESP
たのしさ、かわいさ、二刀流!!
プレイステーション専用CD-ROM アクションゲーム
SILHOUETTE MIRAGE
シルエット ミラージュ
REPROGRAMMED HOPE
1998 7・23 THU
IN STORE
¥5,800(税別)
ホームページにアクセス! http://www.butaman.ne.jp/USERS/~treasure
TREASURE
発売元：株式会社トレジャー 〒164-0011 東京都中野区中央1-1-1 西新宿インテンス小玉ビル1F
販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
©TREASURE/ESP 1998

NEXT 次号予告 ISSUE

次号Vol.81には、天下無敵の攻略付録"電撃攻略Station SP Vol.8"116ページがドーンとついてくる! 本誌でも『武蔵伝』『スターオーシャン』の完全攻略大特集だ。

●Coming Soon!

FINAL FANTASY Ⅷ／BRAVE FENCER武蔵伝／スターオーシャン セカンドストーリー／私立ジャスティス学園／お嬢様特急／季節を抱きしめて……他

電撃PlayStation Vol.81は 7月24日(金)発売



表紙イラスト●ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥〜
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

EDITOR'S VOICE

私『ナムコアンソロジー2』のTVCMにちょっとだけ出ます。打倒湯川専務！って感じでしょうか(笑)。全国放送というお話なので、すでに田舎の両親にも連絡してしまいました。さあ。あとは町で声掛けられないように変装グッズを買っとかなきゃね（おい、おい……）[渡部]

電撃PlayStation Vol.79

1998年7月24日発行　第4巻　第17号　通巻75号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台２－９
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、大竹雅法
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

次号D９は特別号!! 合計400種類に及ぶ便利なセーブデータをはじめ、『武蔵伝』の体験版を収録。さらに、Dオリジナルのセーブデータ管理ツールもアリ! 今度のDは、一味違う!!

電撃PlayStation D9 次号D9は、7月15日(水)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	9日	Dの食卓 コンプリートグラフィックス(ザ・ベスト)	アクレイムジャパン	¥2800/AVG	
2	9日	DIABLO－ディアブロー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/RPG	106
3	9日	ポイッターズポイント2〜SODOMの陰謀〜	コナミ	¥5800/ACT	106+123+179
4	9日	アークザラッドⅡ(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800/RPG	
5	9日	IQ〜インテリジェントキューブ(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800/PZG	
6	9日	パラッパラッパー(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800/ETC	
7	9日	パズルボブル3DX(ザ・ベスト)	タイトー	¥2800/PZG	
8	9日	レイクマスターズ2 バスフィッシングインジャパン	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	106
9	9日	アルカナ戦記 ルド	パイ	¥5800/SLG	106
10	9日	b.l.u.e. Legend of water	ハドソン	¥5800/A・AVG	106
11	9日	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800/SLG	106+167
12	16日	ピキーニャIEX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800/PZG	106
13	16日	Shake Kids	オンデマンド	¥5800/ACT	106
14	16日	ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	¥5800/ETC	106+158
15	16日	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	¥6800/A・RPG	52+104
16	16日	蒼天の白き神の座〜GREAT PEAK〜	SCEI	¥5800/SLG	107
17	16日	Rapid Racer	SCEI	¥5800/RCG	105
18	16日	ジングルキャッツ〜ラブパラ大作戦の巻〜	SME	¥4800/SLG	107+188
19	16日	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800/AVG	
20	16日	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800/ACT	107
21	16日	花火	魔法	¥4800/SLG	107
22	23日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ザ・ベスト)	SNK	¥2800/対戦ACT	
23	23日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(ザ・ベスト)	SNK	¥2800/RPG	
24	23日	リアルバウト餓狼伝説(ザ・ベスト)	SNK	¥2800/対戦ACT	
25	23日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800/TBL	108
26	23日	SKI AIR MIX	キッド	¥4800/SPG	108
27	23日	ウイニングポスト2 プログラム'96(ザ・ベスト)	光栄	¥2800/SLG	
28	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	¥5800/SPG	30+105
29	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	¥5800/SLG	107+188
30	23日	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800/SLG	108
31	23日	季節を抱きしめて	SCEI	¥4800/AVG	107+102
32	23日	チョロQ2(ザ・ベスト)	タカラ	¥2800/RCG	
33	23日	全日本女子プロレス 女王伝説 〜夢の対抗戦〜	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/ACT	107
34	23日	影牢〜刻命館 真章〜	テクモ	¥5800/ACT	
35	23日	キャロップレーサー2(ザ・ベスト)	テクモ	¥2800/RCG	
36	23日	シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE	トレジャー/ESP	¥5800/ACT	108
37	23日	ドラゴンボールFINAL BOUT(ザ・ベスト)	バンダイ	¥2800/対戦ACT	
38	23日	ブルーブレイカーバースト〜微笑みを貴方と〜	ヒューマン	¥5800/A・AVG	108
39	23日	ムーンライトシンドローム(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2800/AVG	
40	23日	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800/A・AVG	108
41	30日	キャロムショット2〜スーパーリアル3Dビリヤード〜	アジェンダ	¥5800/TBL	
42	30日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800/ETC	107
43	30日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800/AVG	185
44	30日	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800/RPG	64
45	30日	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	¥5800/ACT	
46	30日	私立ジャスティス学園	カプコン	¥6800/対戦ACT	26
47	30日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800/SLG	
48	30日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800/SLG	
49	30日	グラディウス外伝(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800/STG	
50	30日	ブリーディングスタッド2	コナミ	¥5800/SLG	
51	30日	Hard Boiled〜神経塔を破壊せよ〜	ジーク	¥5800/STG	
52	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス	ジャレコ	¥5800/RCG	
53	30日	ファイヤーパニック〜マックのレスキュー大作戦〜	SCEI	¥5800/ACT	180
54	30日	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800/SLG	
55	30日	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	¥5800/RPG	186
56	30日	Epica Stella 〜エピカ・ステラ〜	ヒューマン	¥5800/S・RPG	
57	30日	夢☆色いろ〜夢美が丘学園高等学校第33期生〜	フェザード	¥5800/SLG	
58	30日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800/AVG	154
59	30日	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800/SLG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
60	6日	トラップガンナー	アトラス	¥5800/ACT	
61	6日	倉庫番ベーシック2	アンバランス	¥3480/PZG	
62	6日	トランスポートタイクーン3D〜目指せ輸送王〜	アンバランス	¥5800/SLG	
63	6日	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800/SLG	
64	6日	バイオハザード2 デュアルショックバージョン	カプコン	¥4800/AVG	
65	6日	バイオハザードディレクターズカット デュアルショックバージョン	カプコン	¥3800/AVG	
66	6日	3×3EYES 〜転輪王幻夢〜	キングレコード	¥6800/RPG	
67	6日	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800予定/RPG	
68	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800/TBL	
69	6日	DRAGON SEEDS〜最終進化形態〜	ジャレコ	¥5800/SLG	
70	6日	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
71	6日	JetMoto'98	SCEI	¥5800/RCG	40
72	6日	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/AVG	
73	6日	ウキウキ釣り天国〜川物語〜	テイチク	¥5800/SLG	
74	6日	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定/S・RPG	
75	6日	陸釣王(おかっぱりおう)	ナグザット	¥5800/SLG	
76	6日	ガンバァール	ナムコ	¥5800/STG	
77	6日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.3	日本シスコン	¥6800/SLG	
78	6日	ファミリーボウリング	日本物産	¥5800/SPG	
79	6日	NOëL 〜La neige〜Special	パイオニアLDC	¥3800/ETC	
80	6日	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	¥5800/RCG	
81	6日	新スーパーロボット大戦(ザ・ベスト)	バンプレスト	¥2800/S・RPG	
82	6日	マイホームドリーム(ザ・ベスト)	ビクターソフト	¥2800/SLG	
83	6日	ザ・ドラッグストア〜マツモトキヨシでお買いもの!〜	ヒューマン	未定/SLG	108
84	6日	ワールドプロテニス98	マグノリア	¥4800/SPG	
85	6日	ワールド・ネバーランド〜オルルド王国物語〜(ザ・ベスト)	リバーヒルソフト	¥2800/SLG	
86	13日	花と龍	アイマックス	¥5800/TBL	
87	13日	快速天使	テクノソレイユ	¥5800/ACT	
88	13日	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800/PZG	
89	13日	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800/AVG	
90	13日	クレイマン・クレイマン2〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜	リバーヒルソフト	¥5800予定/ACT	
91	20日	実戦パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定/SLG	
92	20日	必殺パチスロステーション	サンソフト	¥5800/SLG	
93	20日	川のぬし釣り〜秘境を求めて〜	パック・イン・ソフト	¥4800/RPG	
94	27日	時空探偵DD2〜叛逆のアプサラル〜	アスキー	¥6800/AVG	
95	27日	にじいろトゥインクル〜ぐるぐる大作戦〜	アスキー	¥5800/PZG	
96	27日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	
97	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK/夢工房	¥5800/AVG	
98	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800/SLG	
99	27日	カプコンジェネレーション第1集〜撃墜王の時代〜	カプコン	¥5800/ETC	
100	27日	KING of BOWLING 2〜プロフェッショナル編〜	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定/SPG	
101	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	¥5800/AVG	
102	27日	The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
103	27日	パーラーステーション	GMF	¥5800/SLG	187
104	27日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800/ACT	
105	中旬	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800/SLG	187
106	8月	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン	未定/AVG	183
107	8月	ガーディアン リコール 〜守護獣召喚〜	エクシングエンタテイメント	¥6800/S・RPG	
108	8月	パズルボブル4	タイトー	¥4800予定/PZG	
109	8月	アパラパーン	タカラ	¥5800/ACT	
110	8月	SDガンダムGGENERATION	バンダイ	¥6800予定/SLG	
111	8月	銃夢〜火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定/A・RPG	
112	8月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200予定/ACT	
113	8月	ドリーム・ジェネレーション〜恋か?仕事か!?…〜	メサイヤ	¥6300/SLG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
114	夏	Kitty the Kooll(仮)	イマジニア	未定/ACT	
115	夏	ジャーム－狙われた街－	ケーエージェイ	未定/RPG	
116	夏	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定/ACT	
117	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定/対戦ACT	
118	夏	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800/ACT	
119	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定/ACT	
120	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定/SLG	
121	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定/PZG	
122	夏	1on1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800/SPG	
123	夏	アルバレアの乙女〜麗しの聖騎士たち〜	メサイヤ	未定/SLG	
124	夏	ガルル〜ライディング レヴォリューション〜	メサイヤ	未定/RCG	

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
125	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定/ACT	
126	3日	メタルギア ソリッド プレミアムパッケージ(仮)	コナミ	¥9800予定/ACT	
127	3日	風の丘公園にて	テクノソフト	¥5800予定/AVG	
128	3日	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定/SPG	187
129	3日	Mystic Mind〜揺れる想い〜	毎日コミュニケーションズ	¥6800/SLG	168
130	10日	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800/SLG	
131	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定/STG	
132	10日	DEBUT21	NECインターチャネル	¥6800/SLG	
133	10日	封神演義	光栄	¥6800/S・RPG	76
134	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800予定/AVG	184
135	10日	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	¥6800予定/SLG	
136	17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800/ETC	
137	17日	峠MAX2	アトラス	¥5800/RCG	183
138	17日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	¥6800/SLG	
139	17日	ビシバシスペシャル	コナミ	¥5800予定/ETC	
140	17日	Knight&BABY	タムソフト	未定/RPG	186
141	17日	U.P.P.(ユーピーピー)	パンサーソフトウェア	¥4800/PZG	
142	17日	幕末ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊	ビクターソフト	¥5800予定/TBL	181
143	23日	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800/SLG	
144	23日	織田信長伝	光栄	¥6800/SLG	
145	23日	三國志Ⅱ	光栄	¥5800/SLG	
146	23日	DESTREGA	光栄	¥5800/対戦ACT	
147	23日	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800/A・RPG	82
148	23日	フィフスエレメント	ハドソン	未定/ACT	
149	23日	スレイヤーズわんだほ〜	バンプレスト	¥6800予定/RPG	18
150	23日	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800/対戦ACT	
151	24日	つんつん組〜すうじでぷにぷに〜	講談社	¥4300/PZG	
152	24日	beat mania	コナミ	¥5800/ETC	36
153	上旬	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/RPG	
154	下旬	目指せミリオンセラー〜輝け!第1回新人アイドル歌謡大賞〜	FPS	¥4800予定/TBL	187
155	下旬	本格将棋「将棋王」	童	未定/TBL	
156	9月	ナビット	アートディンク	¥5800予定/SLG	
157	9月	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800予定/SLG	
158	9月	気まぐれマイベイビィ〜娘のスゴロク成長記〜	アクセラ	¥5800/TBL	
159	9月	エンドセクター	アスキー	未定/RPG	
160	9月	GUBBLE	アスク	¥4800/ACT	
161	9月	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800/ETC	
162	9月	最強の囲碁	アンバランス	¥7800/TBL	
163	9月	オーバードライビンⅢ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/RCG	
164	9月	童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定/SLG	
165	9月	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800/AVG	34
166	9月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800/対戦ACT	
167	9月	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800/TBL	
168	9月	キャプテンコマンドー	NEW	¥4800予定/ACT	
169	9月	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800/ETC	
170	9月	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定/SLG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
171	9月	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥5800予定／SLG	38
172	9月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定／TBL	
173	9月	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
174	9月	猫侍	ヒューマン	未定／AVG	
175	9月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	¥6800予定／AVG	185
176	9月	ラリー・デ・アフリカ	プリズムアーツ	¥5800予定／RCG	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
177	1日	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	181
178	1日	バスアングラー(仮)	コナミ	¥5800予定／SPG	
179	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800／AVG	182
180	22日	火星物語	アスキー	未定／RPG	
181	22日	火星物語(１０大付録付き限定版)	アスキー	未定／RPG	
182	22日	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
183	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	166
184	上旬	三國志Ⅵ	光栄	¥9800／SLG	
185	10月	RYU−Z(仮)	アスク	未定／PZG	
186	10月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
187	10月	サンバギータ	SCEI	¥4800／AVG	164
188	10月	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
189	10月	あの素晴しい弁当を２度３度	ポリグラム	¥4800予定／SLG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
190	上旬	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
191	下旬	だれでも銀河英雄伝説~GOIGO!カジノ編(仮)~	徳間書店	¥4800予定／TBL	
192	下旬	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
193	11月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	
194	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
195	11月	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
196	11月	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	

●秋以降予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
197	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
198	秋	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800予定／ETC	
199	秋	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
200	秋	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800予定／ACT	
201	秋	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
202	秋	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
203	秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800予定／RPG	
204	秋	Zill O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
205	秋	だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	講談社	¥5800予定／RPG	
206	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
207	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
208	秋	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
209	秋	武戯	コナミ	未定／対戦ACT	
210	秋	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
211	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
212	秋	アナザー・マインド	スクウェア	未定／AVG	14
213	秋	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
214	秋	レガイア伝説	SCEI	未定／RPG	
215	秋	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
216	秋	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
217	秋	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
218	秋	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	未定／AVG	
219	秋	日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	ナグザット	¥4800／TBL	
220	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
221	秋	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
222	秋	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
223	秋	AZITO２	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
224	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	
225	秋	~es−古の記憶−	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
226	秋	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
227	12月	トゥルーラブストーリー２	アスキー	¥5800予定／SLG	
228	12月	山崎&西原のドンコル麻雀(仮)	メディアリング	未定／ETC	
229	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定／RPG	22
230	12月	バーガーバーガー２(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	22
231	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
232	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	
233	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
234	12月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
235	12月	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
236	12月	エストポリス伝記Ⅲ ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
237	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
238	98年	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
239	98年	ウィザードリィ~DIMGUIL~	アスキー	未定／RPG	
240	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
241	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
242	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
243	98年	Jリーグ エキサイトステージV１	エポック社	未定／SPG	
244	98年	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士２~	ガスト	¥5800予定／RPG	80
245	98年	カプコンジェネレーション第２集~魔界と騎士~	カプコン	未定／ACT	
246	98年	嚢楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800予定／SLG	
247	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	
248	98年	MTBダートクロス	サミー	¥5800／RCG	
249	98年	H. A. E. ~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／RCG	
250	98年	Final One ~into the mind~	GMF	¥5800予定／ACT	
251	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
252	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
253	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定／AVG	
254	98年	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定／対戦ACT	10
255	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
256	98年	究極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定／PZG	
257	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
258	98年	だれでも銀河英雄伝説~GOIGO!すごろく編(仮)~	徳間書店	¥4800予定／TBL	
259	98年	ナムコアンソロジー２	ナムコ	未定／ETC	
260	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800／S・RPG	
261	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
262	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
263	98年	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
264	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
265	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
266	98年	リフレインラブ２	リバーヒルソフト	未定／AVG	
267	2月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
268	2月	プレッシャーゾーン(仮)	たき工房	未定／STG	
269	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
270	冬	タワードリーム２	アクセラ	¥5800／TBL	
271	冬	1970年代風ロボットアニメ ゲッP−X	アローマ	未定／STG	
272	冬	エクソダスギルティー	イマディオ	未定／AVG	
273	冬	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
274	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
275	冬	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
276	冬	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
277	冬	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
278	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／A・AVG	
279	冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	未定／RPG	
280	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
281	冬	めぐり愛して	SME	未定／SLG	
282	冬	勇者王ガオガイガー	タカラ	¥6800／AVG	
283	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
284	冬	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800／TBL	
285	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	
286	冬	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
287	冬	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
288	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X２(仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	
289	冬	To Heart	リーフ	未定／AVG	
290	99年春	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
291	99年春	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
292	99年春	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
293	99年夏	グレイトヒッツ	エニックス	未定／RPG	
294	99年夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
295	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
296	99年	ファーランドサーガ２ 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
297	未定	Wizard's Harmony −another story−(仮)	アークシステムワークス	¥5500予定／SLG	
298	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
299	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
300	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
301	未定	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	未定／SLG	
302	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
303	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
304	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
305	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
306	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
307	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
308	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定／A・AVG	
309	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
310	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
311	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
312	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
313	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
314	未定	カプコンジェネレーション第３集~ここに歴史始まる~	カプコン	未定／ETC	
315	未定	カプコンジェネレーション第４集~孤高の英雄~	カプコン	未定／ETC	
316	未定	カプコンジェネレーション第５集~格闘家たち~	カプコン	未定／ETC	
317	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
318	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
319	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
320	未定	Code R	クインテット	未定／RCG	
321	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
322	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
323	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥4800予定／SPG	
324	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
325	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定／ACT	
326	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
327	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
328	未定	ときめきメモリアル２(仮)	コナミ	未定／SLG	
329	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
330	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
331	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
332	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
333	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
334	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
335	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800予定／SLG	
336	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
337	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
338	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
339	未定	クラッシュ・バンディクー３(仮)	SCEI	未定／ACT	
340	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
341	未定	パラッパ２(仮)	SCEI	未定／未定	
342	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
343	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
344	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
345	未定	リベログランデ	ナムコ	未定／SPG	
346	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
347	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
348	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
349	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
350	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
351	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
352	未定	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
353	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
354	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
355	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
356	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
358	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
359	未定	バスランディング	アスキー	未定／SLG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリー）のものです。価格はすべて税別のものです。


Victor
"HIS MASTER'S VOICE"
今度は、お
ファン待望の「慶応遊撃隊」シリーズ最新作が
祭
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1998 Victor Interactive Software Inc.
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
詳しくはインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/



祭りだ!
プレイステーションに登場!
江戸のお騒がせコンビ蘭未&ポチがついにプレイステーションに登場!
新しい慶応遊撃隊はなんとボードゲーム!
地上げ、買い占め、横取りにいやがらせ、
足の引っ張りあい! かわいい顔して
やることエグい。お祭りの縁日を舞台に、
おなじみの慶応キャラ達が
億万長者を目指して大騒ぎ!
ポチ
七光家のペット。
飼い犬ならぬ
飼いドラゴン。
蘭未とは大の仲良し。
七光蘭未
ご存じ江戸のおさわがせ娘。
一族の正装であるバニー
スーツで登場。神代の昔から
伝わる秘宝の鍵の守人だったが・・・。
意地悪要素満載。他のボードゲームとは
ひと味違う、面白腹黒縁日争奪戦!4人までの
マルチプレイに対応。友達とわいわい
遊ぶもよし。1人でじっくりやるもよし。
おなじみのレギュラーキャラに加えて、
数多くの新キャラクターが登場。
ますます広がる慶応ワールド!
江戸をモチーフにした独自の
世界観を完全立体化。3Dならではの
「はいりこむ」感覚にハマる!
立体腹黒すごろく
蘭未ちゃんの
大江戸すごろく
慶応遊撃隊外伝
けいおうゆげきたいがいでん
9月17日
発売予定
¥5,800
(税抜)



the Best
夢空間をデザインする、住まい造り体験ソフト。
あの「マイホームドリーム」がPlayStation The Bestになって、より一層お買い求めやすくなります。
夢の設計図
寺島令子
自分で適当にかいた図面が3Dに!!
まさにドリームよね!!
?
ホントにその家を建てたみたいに、
中に入って見られるのよ!
テレビでね!!
スゴイね
どんなかな私たちの夢の家
描こう3Dで家族の幸せ…
な、なんで寝室が別なんだよ!?
いーでしょ?別にもう!!
こりゃだめだ…
8月
発売予定
My Home Dream
マイホームドリーム
PlayStation The Best
¥2,800(税抜)
©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 株式会社プログレス
驚愕のノンストップ
アクションアドベンチャー!!
トゥームレイダース
PlayStation The Best
好評発売中! ¥2,800(税抜)
©1996 CORE DESIGN LIMITED
©1997 Victor Interactive Software Inc.
競馬シミュレーション
クラシックロード
PlayStation The Best
好評発売中! ¥2,800(税抜)
©1995 株式会社プログレス
©1996 Victor Interactive Software Inc.



電撃PlayStation Vol.79
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月24日発行(隔週金曜日発行)第4巻第17号通巻75号
発行人／渋谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574070494
©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-7／24